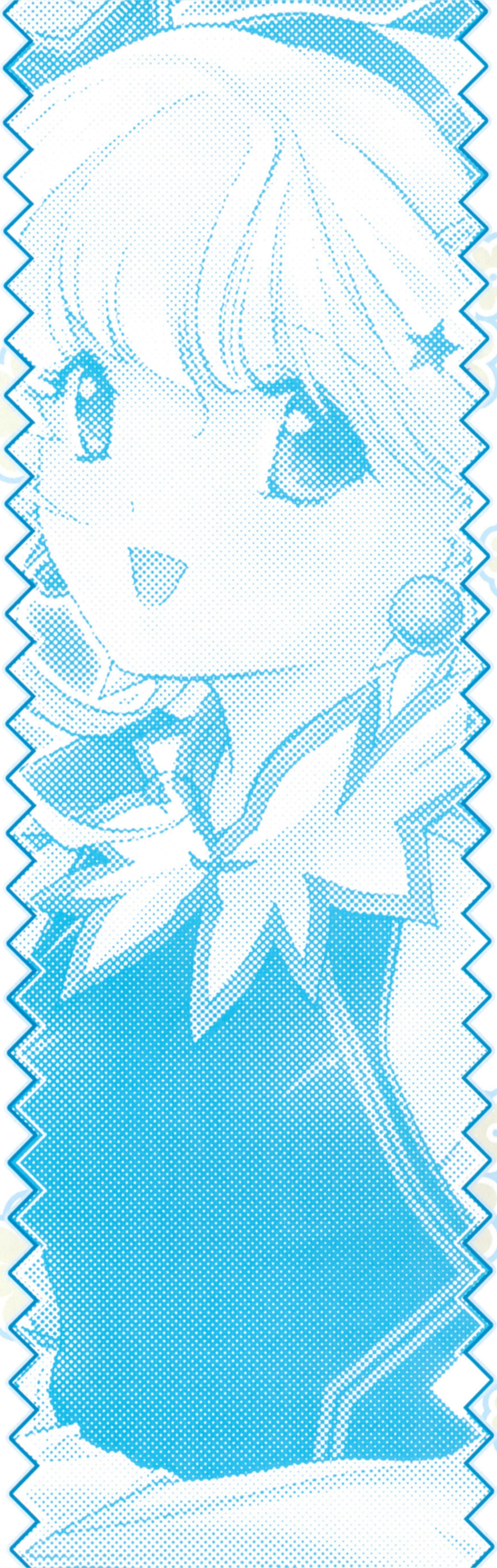
ALICESOFT Userclub bulletin

vol.4

ALICESOFT

ハニホン

ALICESOFT Userclub bulletin vol.04



P04：よくばりサボテン（はちまん／ノディ!／えびちり／佐伯たかし）

P08：ランスクロニクル＋（TADA／ぷりん／織音）

P12：エロス.NET（月餅）

P14：ぱすてるチャイムContinue（HIRO／おにぎりくん）

P20：イラスト（MIN-NARAKEN）

P22：お嬢様と私（ちょも山）

P24：花追（とり／ひさと）

P26：アタクダ（ふみゃ／織音）

P28：役に立たないエロ知識講座（イマーム／なかじー）

P30：PINKY：AL（K）

P32：YOKの戯言4コマ（YOK）

P34：俺のツボを語れ（ﾄｯ☆ヌラ／妹尾雄大／ふくぼん）

P36：熊の穴（好緒）

P38：ツンデレ比率（よーいちろー）

P40：キャラ作るぜ!（はちまん／K）

P42：必殺 企画倒れ（ドラ之介モグ太）

P44：ゲームつくろう!（ゲーツク隊）

P46：ページタイトル考えてなかった（汗）（成田屋）

P48：妹尾雄大が一人でゲーム作る企画（妹尾雄大）

P50：栗林の墓（栗林）

P51：CGは17年ゼミ（ちーぼう）

P52：広告（焼肉AIリス）

P53：ゲストイラスト（シガタケ／くろがねぎん／八雲剣豪）

P56：カタログ

P58：編集後記／奥付

よくばりサボテン 番外編

『夏の遊園地！デートは誰と？』

藤宮　友弥（ふじみや・ともや）
本編の主人公。
最近は周囲の女の子にたじたじ。
時々ものすごいズレている。朴念仁。

霧島　勇美（きりしま・いさみ）
友弥のクラスの委員長。
お節介焼きで真面目。 堅物。
最近は友弥が気になる様子…。

藤宮　凛（ふじみや・りん）
友弥の義妹。
物静か。 淡々ときついことを言う。
友弥が好きでよく布団に忍び込む。

瀬名川　早月（せながわ・さつき）
友弥のクラスメイト。
クラスでは浮いているが明るくサバサバした性格。
どうも友弥に気があるらしい。

棗　秋奈（なつめ・あきな）
友弥の一つ上の先輩。 執行部部長。
（専用制服着用）
つい意地を張ったりするものの根は優しい。 友弥の幼なじみで、 最近はよく声をかけてくる。

奈々月　絢音（ななつき・あやね）
友弥のバイト先・喫茶「ななつき」の店長。 落ち着いた大人の女性。
反面、 イタズラ好きなところも。
友弥にちょっかい出すのが近頃の楽しみの一つ。

おめでとうございまーす!
特等のフリーパスチケットのペア、 大当たりです!

ガランガラーン!
目の前で大きく振られたベルにぽかんとしていると、
店員さんがさっそく僕にチケットを二枚握らせる。 それは先月完成したばかりの
一大レジャーランドのチケットで、 今や入手困難のものだった。

え、 えっと………当たっちゃった

放課後、 たまたまスーパーの福引きで大当たりを引いた僕は、
どう反応していいかわからずに苦笑する。 ちょうどさっき一緒になったみんなは、
さっきの僕と同じように目をぱちくりとさせていた。

委員長、 凛、 瀬名川さん、 秋奈さん、 それに絢音さん。
まず口を開いたのが――

お兄ちゃん

凛だった。

たしかそこには、 珍しい動物を集めた
期間限定エリアがありましたね

あ、 うん。 そういえばCMで言ってたね

そうですか。
…では、 今度の日曜にご一緒しましょう

ま、 待った待った!

そ、 そうよ藤宮さん!
そういうのは横暴っていうの!

妹ですから

だから、 それが横暴だっての

そうよ。 それに――

ね、 ねえ、 トモくん?
私ね、 世界の紅茶展に行ってみたいの。
その…できたらふたりだけで…

あん。 おねえさんは水上劇を
友ちゃんと一緒に見たいなぁ

え、 えっと…その…

って、そこー!
なに自分たちだけ話を進めてるんですか!

…絢音さん、お兄ちゃんに
くっつかないでください

じゃあ凛ちゃんにくっついてもいい?

むぐっ!? …むーっ、むーっ!

凛は絢音さんに捕まると、胸の谷間に
顔を包まれて苦しげにもがく。

ふふっ、友ちゃんもいいけど、
凛ちゃんの抱き心地もバツグンね

むーっ、むーっ!

はは…

コホン。…その、なんだ。あたしは別に、
どうしても行きたいってわけでもないんだけどさ。
まあ、暇だし…つき合ってもいいけど?

ほ、ほら、藤宮くん。学園祭の出し物の参考
にもなるから、私も藤宮くんもクラスの代表
として行っておいた方がいいじゃない?

むっ。
委員長、その提案は正直どうかと思うけど?

せ、瀬名川さんこそ…

ふたりの視線が火花を散らしていると、
突然後ろから伸びてきた手が僕の体を包み込む。

ぎゅむっ!

わあっ!?

とーもちゃんっ♪
やっぱりここは、おねえさんでしょ?

と、トモくんは危なっかしいところがあるから、
ちゃんと私が面倒みてあげなきゃね

え、えっと、あの…ふ、ふたりとも
ちょっと離れてもらえると嬉しいです…

お、お兄ちゃんに巻き付かないでください!

そ、そうだそうだ!

教育的指導ですよ!

隙を見ればくっついてくる絢音さんと、
さりげなく僕の隣をキープしている秋奈さんに三人がブーブーと責め立てる。
周囲の視線は相変わらず痛かったけれど、最近はすこし耐性ができている僕だった。

はは……

にゃ～

ん?

にゃー!

ぱしん!

あっ! ち、チケットが!?

むっ、なんて無礼なネコですか

お、追うわよ藤宮くん!

野良猫なんかに邪魔されてたまるかっ

うんうん。チケット取り返さなきゃね

ほらトモくん、急いで!

は、はいっ!

返事をしたのと同時に手を引かれて、
僕はみんなと一緒に走り出す。

まてぇぇぇっ!

そこのネコ、止まりなさい!

チケット二枚をくわえたネコは、ふたりの勢いに驚いて慌てて逃げ出した。
そして僕もみんなに引かれて青空の下を走っていく。
今年の夏は、今以上に騒がしくなることを予感しながら──。

END

BARI TEN!

よくばり❤サボテン

イエス、みんな!
ここでは友弥の親友、瓦鮎人が場つなぎするぜ!

ちゃんとやりなさい!

ひいいっ!?スミマセンスミマセン!

まったく…

つーわけで発売も間近に迫る
『よくばりサボテン』。
その盛り上げカットはこの三人からだ

多忙のなか、書き下ろしていただきました

OK! みんなのオススメキャラはこうだ!

BARI TEN!

よくばり❤サボテン

制作怪調!

テストプレイやってみたところどの娘もそれぞれ可愛いかったわけですが、その中からナツメコーポレーション令嬢にして学園の執行部部長の秋奈嬢をチョイスして描いてみました。

身分違いな感じのヒロインが主人公にはデレデレなのが可愛いかったですよー。ちなみに今回イラストで描いたこんなシーンはありませんです。サービス…というか趣味、アデューッ!!

絵と文:佐伯たかし

子供の頃はとても仲が良く
いつも一緒だった友弥、秋奈、凜。
しばらくして再会した3人はかつての関係には
戻れませんでした…(涙)
という訳で、
昔のように仲の良い
秋奈と凜を
想像してこのカットを
描いてみました。
特に心を開いた秋奈は
タマリマセンッ！
テストプレイでは顔が
緩みっぱなしでした(笑)
幼馴染みでお嬢である彼女は
個人的にイチオシですっ！
BARI TEN!
ホントは部外者の
ノディ！でした。

『よくばりサボテン』一足お先にプレイしてみました。
あまりにもドルチェな日常に悶絶。
プレイ中、自分の鼻の下が伸びていくのが
ハッキリ判ります。
一つ屋根の下にネコミミの妹！これだけでも
お腹一杯なのに、窓を開ければお隣に委員長、
学校に行けば幼馴染のツインテールお嬢、
下校途中の喫茶店にはお色気過多のお姉さん…。
嬉しい包囲網に私のハートは捕縛寸前。
誰か一人を選ぶなんて出来ません…。
いやまあ、誰か一人選べと言われたら、
多分秋奈を選ぶんですけどね。
20060123 EBI-CHILI

RANCE CHRONICLE+

次回作[ランス7]開発中です。気張っております。
で、次の舞台はJAPANなんですが、ネタに出来る素材がいっぱいで楽しいです。
要素としても、戦国、侍、忍者、巫女、天志教、陰陽師、妖怪など‥うひゃです。
今回は、その中から[陰陽師]についての設定をご紹介させていただきます。

[陰陽]

大陸の魔法使いに相当する存在です。JAPANでは魔法文化より陰陽文化の方が盛んです。
彼らは陰陽術を使い特殊な奇跡を起こします。
ただ、魔法使いにように直接魔法の力で攻撃を行ったりは出来ません。
式札、召還札を使い戦う事となります。
（式札、召還札を作り、使える者を陰陽師と言います）

式札、召還札の作り方
紙に特殊な墨で字を書く事で作れます。上位の式札になれば書かなくてはいけない字も増え難しいです。
書き方が下手だったり、心が籠もっていないと失敗します。
こうして作った札は本人しか使えません。

式札
式札を使用すると式神が現れます。低レベルの式神は折り紙みたいな存在ですが、高レベルになると
かなりしっかりした形の物が出来ます。式神にはそれぞれ能力があり、陰陽師の命令で動きます。
攻撃術、回復術、直接攻撃、呪い、偵察など多岐にわたります。
陰陽師自体には直接この手の能力がありませんが、彼らは式神を使って能力を発揮します。
同時に使える式神の数は、陰陽師の能力により変化します。
式神が破壊されると式札も消滅します。
（大事に使ってきた式神にはペットのような愛着も感じる陰陽師もいます）
ちなみに元が紙なので雨には弱いし、炎にも弱いです

召還札
召還札を使うとどこか別の場所から何かを召還して従わせる事が出来ます。
普通は鬼が召還される事が多いです。
召還札の出来と陰陽師の能力によりどういうランクの者が召還されるかある程度決まります。
たまにトンでもない者が召還されたりします。（鬼だけでなく人間だったり、モンスターだったり）
かなりギャンブルめいた技ではありますが強力です。
呼び出された者は一定時間その場に止まり（時間が立つと自動的に戻る）陰陽師の言う事を聞きますが、
たまに陰陽師の能力を上回る者が召還された場合は命令を聞かず陰陽師を喰う事もあります。
一度、召還され者を懲服する事が出来たら自由に呼び出しが出来るようになります。

たとえば、ランス君だって召還されてしまうかもしれません。
シィルとエッチ中・・・いきなり召還される。
どこかの戦場に陰陽師によって呼び出された裸のランス君、戦うえという命令になぜか逆らえず戦う。
そして時間が来て元に戻る。
ランス様、いったいどこに・・怪我だらけですよ・・
うん、なんだったんだろう・・戦っていたような・・いてて（本人はあまり記憶に残っていない）

JAPANでは関東の北条家が陰陽のメッカとして有名です。
ここでは大きな学問所がありますが、JAPAN各地に師弟関係により細かく流派化した陰陽が伝えられています。
中には式札をカードとして扱い使い捨ての武器として使う亜流もあります（ランス41に出ていたキサラ）
また軍隊にも組み込まれている陰陽師もいます。彼らは自らと多数の式神を使い一個軍として戦うので少数でも
恐るべき敵となります。

陰陽／技能レベル1
式札、陰陽札が作る事が出来て普通に式神や召還が出来る。
召還出来るのは初級レベルの鬼まで

陰陽／技能レベル2
陰陽を極めた者達
懲服能力があり、特定の者を自由に召還出来るようになる。

陰陽／技能レベル3
伝説級
北条早雲（初代）など歴史に名を残す伝説級の者達。
なんかとんでもない者を懲服し自由に召還して僕にしていた。

RANCE　CHRONICLE+

【聖魔教団】　――魔力が世界を制した時代があった――
それは、魔法使いの能力が、世に認められていなかった頃の話…

もし、私が間違った方向に進んでしまったら…
恩師フリーク、あなたが私を止めて下さい。
あなたに否定されたのなら、私は自分の死に疑問を抱かなくて済みます。

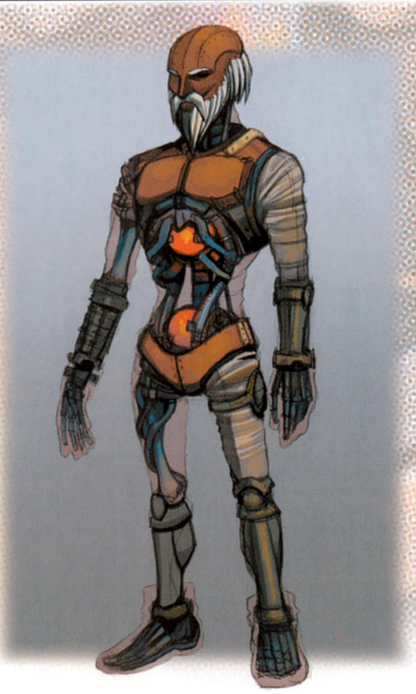
●M･M･ルーン

魔法を極めし者[マジック･マスター]の名を欲しいままにした、
疑うことなき史上最強の魔法使い。
本名ルーカ･ルーン。
天性の魔力は常識の範囲を遥かに超え、幼少の頃には、
すでに[賢者]と呼ばれる者さえ敵わぬ力を持っていた。
青年となった頃には、常に力を押さえ込んでおく為の、
[魔力の足枷]が必要なほどだったといわれている。
晩年には、魔人をも凌駕するといわれたが、
もともとは小柄で華奢な男であり、身体能力は極めて低いと断言できる。
あくまでも、[魔力]という1能力に特化した評価にすぎない。

若きルーンが魔法院で出会ったのが、老魔法使いフリーク･パラフィン。
ルーンはフリークの人柄と奇才振りに魅せられ、彼を恩師と呼び、慕うようになる。
彼との出会いが、パワーの面だけで強力であったルーンの魔法を、
劇的に変えていく事となる。
2人は無二の親友となるワケだが、ルーンの気掛かりはフリークの年齢。
友、そして優秀な魔法使いでもある人間を失いたくない…
その事が、ルーンを不死の技の研究へと没頭させ、
遂には、細胞の金属化[バイオメタル]の魔法の完成に至るのである。

老衰という、優れた魔法の才の損出を防ぐ事に成功したルーンは、
次の多きな目標へと向かって行動を始める。
蔑まれて生きてきた魔法使いの若者が、自由と正義の名の下に活動を始める事となるのだ。

魔力が世界を制する時代は、この時から始まった。
たとえ一時的であれ、人類圏を完全統一したのは、彼のみである。



人類に真の平和、か…
ふむ、御主になら、出来るような気がするわい。

●魔法工学の権威　フリーク･パラフィン

魔法使いとしての能力は二流。
彼を一賢者としての地位に押し上げたのは、魔法工学の才である。
まさに革命といっても過言ではない、彼の代表的発明として、[魔蓄]がある。
魔力を注入し、蓄えておくというもの。
現在あたりまえのように存在している技術なのだが、それまでは存在すらしなかった。
本来、瞬間的なエネルギーでしかない魔力を、専用の装置に注入、蓄えておき、
必要な時に取り出して使用する事が可能なのが[魔蓄]技術である。

彼の雑想ノートには、巨大な建造物を宙に浮かせる理論までが存在する。
起動には、[魔蓄]装置でも補えないほどの、とてつもない魔力が必要。
計算上弾き出されたその値は、常識を遥かに超えるものであった為、
当初は「所詮は空想のモノ」とされた。
コレを実現可能としたのが、ルーンの魔力だった。
ルーンの魔力を得て、彼の理論は一つの都市を空へ浮かべる事さえ可能とした。

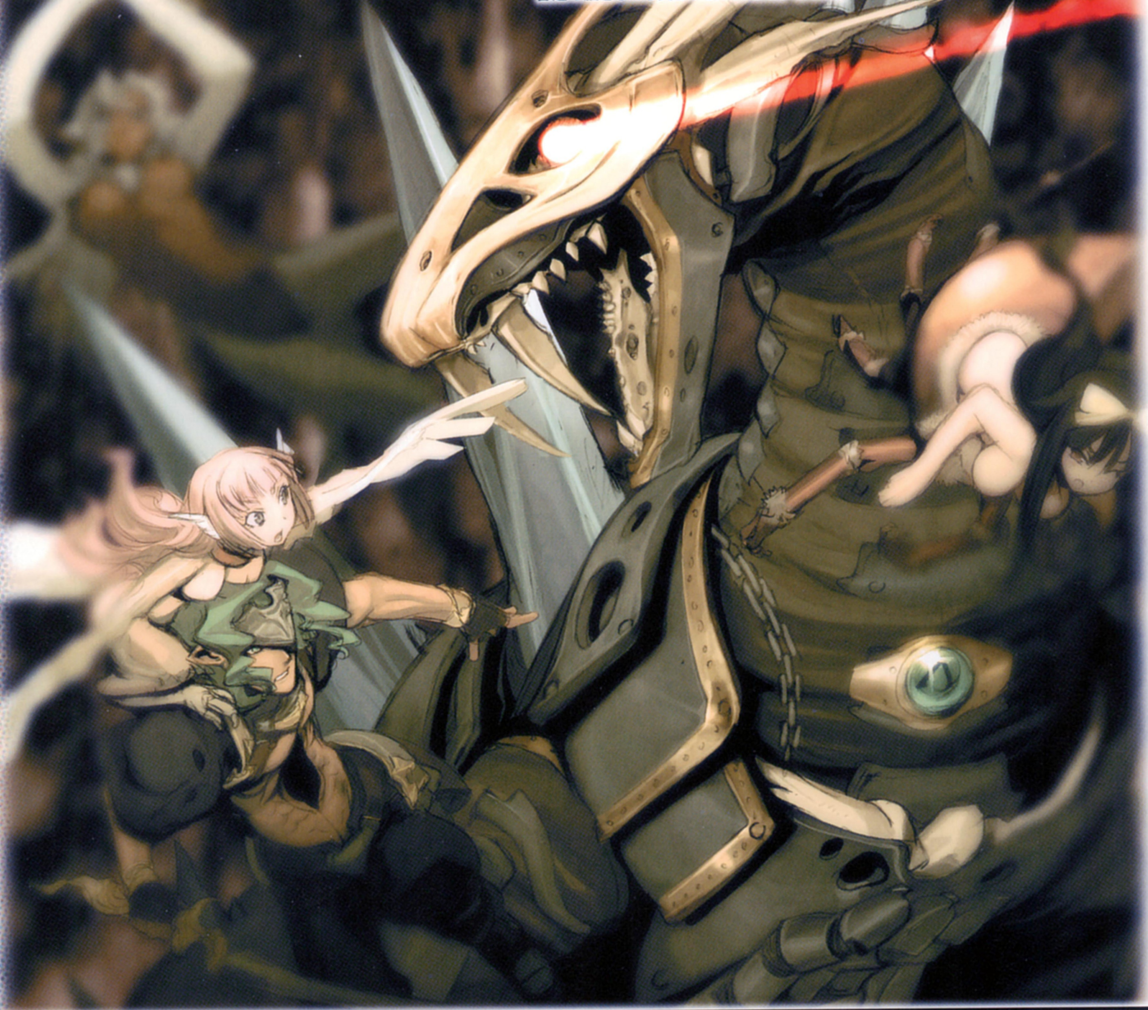
数々の研究の末、「意図しないモノ」も生まれている。
死体を操る技、いわゆるネクロマンサーである。
ルーンの作り出した[バイオメタル]は、
このネクロマンサーから発展したものである事は疑う余地もない。

●闘将

魔法を動力とし、指令に従った行動をする[鉄人形]。
フリークお得意の魔法工学により製造される、単なる人形である。
その技をルーンが発展させ、新たに誕生させたのが[闘将]である。
鉄のみで製造される人形とは違い、闘将はベースに人体を使用する。
生前の肉体でそのまま利用される部分は、脳・骨格・眼球のみ。
[バイオメタル]で金属化されるのは、脳と眼球。
あくまで「金属化」されるだけなので、生前の人格はそのまま存在する。
ただ、絶対服従の魔法は掛けられる為、ひたすら命令に従う忠実な部下となる。

骨格をベースに、生前の体系に合わせてビッシリと隙間なく巻かれた布(包帯)は、
魔法により筋肉の役割を果たすようになる。
全身が無駄なく筋肉の塊となり、パワーも生前を遥かに上回る事になる。
その上に、通常のモノより数倍の厚みはあろう、頑強な鎧が着せられる。
最後に腐敗・腐食防止の為の魔法のコーティングが施され、完成となるのだ。

闘将は戦いを重ねる事で、より強くなる。
パワーが上がる事は決してないが、技の成長は生前時と変わりない。
鉄の脳は、新しい事を覚え、また忘れたりもする。
普通の脳となんら変わりない働きをするのだ。



●闘神

闘神は闘将とは違う。
それ自体にはまったく人格のない、完全な[人形]。
離れた場所から遠隔操作される、巨大なロボットなのである。
素材は個々によって様々で、全身が純金で出来ている闘神もいた。
大型モンスターの骨格などもベースとして用いられ、
まるっきり人型をしていないモノも数体あった。
最大最強の闘神は[Λ](ラムダ)。
地竜の骨格をベースに作られた、10mを優に超える巨体を誇り、
複数の魔人を同時に相手に回し、一歩も退かぬ闘いを繰り広げたとされる。

魔人に戦いを挑むにあたり、闘神となる者は最初から決まっていた。
ルーンの思想に賛同した、極めて有能な24人の賢者。
魔教団設立の中心となった、24人である。
本来は、闘将と同様、本体に脳を組み入れる事で、独立行動可能な設計になっていた。

しかし、闘将(バイオメタル)技術の永遠性への疑念と、
自らの肉体の消滅をよしとしなかった為に、聖櫃に入り、魂のみが生き続けるという、
ミイラ化手段を選択した。
そして、都市の象徴となる闘神を自らの分身とし、あらゆる行動を決定していった。

しかし…、後の発掘・研究によって、闘神都市の中枢部[聖櫃]の実態は明らかになっている。
ルーンからの指令を受け取り、都市の行動を決定する中継機関。
単なる[受信+増幅装置]でしかなかった事が判明したのだ。
同志達の自らの意思は、[死]と共に失われていたのである。
これが同意の下で行われた処置かどうかは定かではない。

ルーンが師と仰ぐフリークのみ、闘将となって行動する事になった。
もし、自らの行為が過ちだったとしたら…
それを正す為の唯一の[鍵]を残すという意味があったのだろうか…

ぽぃーん
心強い仲間達と一緒にがんばってます！
ぷりーん
Eros.net
剣士ミルフィの受難
Suffering of fencer Millefeui
私、剣士ミルフィ！
まだ駆け出しだから装備もままならないけれど…
？
ぞくっ
なにっ？えっ？
ちょ…やめっ…！
ぐっ
ぺろんっ♡

ぱんっ
ぱんっ
びくんっ
ビュルッ
あっ♥
やあんっ
びくっ
ぱんっ
びくっ
ぐずっ
やっぱり鎧を買お…
おしまい
はっ♥
びくっ
びくんっ
はあっ♥
ビュルルッ
あっ♥
ごぽっ
駄目だっ 射精るっ！
ああっ 駄目えっ!!

ぱすてるチャイム Continue コンティニュー

帰ってきた 居酒屋対談

HIRO
企画・シナリオ

おにぎりくん
キャラデザ　原画

HIRO「それでは……カンパーイ！」
おにくん「おつかれ〜……カンパ〜イ！」
HIRO「ドンドンパフパフ！」
おにくん「ドンペリ！ドンペリ！今回はぱすチャがいっぱいだっぜッ！
総ページ数６ページ！決して会報担当さんから、『ちょっとは
ゲームのこと書いて下さい』なんて言われたからじゃないぜッ！」
HIRO「その通り、ないですよーパフパフ！今回もハニービル近所の居酒屋からお届けします。
え、なんですか女将さん？　鳴り物はマズイ？　ハァ…いや、すみません…」
おにくん「鳴り物がダメなら！　はあああああっ！（←シルビア調）」
HIRO「おっ、それがありましたか！　はああああああっ！！　え、なんですか女将さん？
シルビアもマズイ？　すみません…」
おにくん「注文の多い居酒屋だなぁ…」
HIRO「というわけで、以前ご好評頂きました居酒屋対談の二回目です」
おにくん「今回はサブキャラと「ぱすちゃＣ＋＋」について話すオニキュ〜」
HIRO「変な語尾はやめてくださいな。女将さん、にらんでますよ」
おにくん「キャッ、すげえ怖い！！さっさと始めよう、ヤバイ！」

ドンペリロゼっぽい？

HIRO「ではではサブキャラ、男連中から行きましょうか。まずはサワタリ。
主人公の悪友として、スケベな３枚目のキャラとして設定しました。
忍者にしたのは趣味です」
おにくん「サワタリの苗字から小柄な猿っぽい少年を想像してました、ＣＶ：山●勝平！みたいな
感じで描いたら全然違うって言われて……グスッ…」
HIRO「でしたっけ？　覚えてませんなあ（苦笑）。続いて二人目は光岡くおん。
ショタであわあわしたキャラを出したくて。発明キャラにした理由は理由はよく覚えて
ません。メガネだからだったっけかなあ…」
おにくん「ごめんよ〜といいながらトラブルを起こすヤツなんだよ！泣き寝入りだよ、俺達はよぉ！」
HIRO「スライムの時といいタマゲルゲの時といい実はヒドイやつです。ゲーム遊んだ織音さんが
『アイツ最悪だな』って、すごい早さで言ってきたのが面白かったです」
おにくん「本編のくおんビジュアルでは包●ちんこが描けて幸せです、モザイクはいってますが」
HIRO「お次はヒューズ・バレッタ。最初に考えたよりずっといいヤツになりましたね。
声優さんの演技も好きです。もうちょっと格好良い場面も作ってあげたかったですが」
おにくん「とりまき三人組以外にもちゃんとモテてるのだろうか…と心配すらしてしまう表情を
描きすぎました」
HIRO「で、サクソですね。良く覚えてないんですが、巨漢キャラって言い出したのは僕でしたっけ？
おにくんでしたっけ？」
おにくん「地味な内面だし、まともなバランスだと他のキャラに埋もれるので大きくしたような。
やんちゃな双子妹は出したかったのでお願いしました」
HIRO「『設定したはいいけどどうしよう…』と、最初は思ってましたが書き始めると存外にネタが
出てきたので良かったです」
おにくん「実は王子様な設定が好き、ぱすチャＣのアンケートでも結構順位が高かったのに
驚きました」

HIRO「これで男キャラが済んでお次は女子ですね。まずはナツミ行きましょう」
おにくん「外ハネ！アホ毛！スカウト！なのさ！ウエスタンなテイストを入れたかったので都合良くハマりました」
HIRO「ヒロインの中に騒ぎキャラ＆トラブルメーカーがいなかったので、こっちに出しました。カメラっ娘」
おにくん「トラブルメーカーだけど嫌味じゃない、声優さんの演技と実にマッチしたキャラでした。ダンジョン系の音声がいいですね、フフ～ン！」
HIRO「最後まで異性としての距離が変わらないキャラとして設定したので、Ｃ＋＋でのＨはなんか複雑な心境でした」
おにくん「セントジョンも含めてナツミの人気は高かったです。親父、Ｈとかの最中に窓から飛び込んでやってきそうで怖いですが」
HIRO「で、続きまして、さっちんこと神原幸子。おでぶちゃんキャラ～。本編のビジュアルは、当初くおんとのエロにしようかという話もありましたが、一歩が踏み出せませんでしたね。もっとキャラがどかっと出てくるゲームなら躊躇しないんですが…」
おにくん「おでぶキャラはやっぱり微妙でしたな、癒し系の範囲から出られませんでした。幸子役の声優さんのＨボイスが好きだったので聞きたかったんよ…」
HIRO「んでは、お次はデコ神様ことシルビアです。マイロベ委員長。票数なんか気にしない気にしない～」
おにくん「シ～ル～ビ～ア～～♪、素晴らしきいじられキャラ、本編サブキャラで乳首が見れるのはシルビアだけ！（ジャ●プぽく」
HIRO「『いじられれば、いじられるほど、光るデコ』。実の弟に真剣に告白されて困る話とか書きたいですね。さて、そしてエリーゼ・バレッタ」
おにくん「縦ロールはしんどいです、早退させてください」
HIRO「ヒューズと同じく、主人公のクラスにいなかったので、いまひとつ絡みが少ないのが可哀想でした」
おにくん「その分（？）主人公と二人の話が多いので、一応得はしてるんじゃないかと」
HIRO「で、次はちんこ（代名詞）ですな」
おにくん「ぼたん、ヒロインではないのと性格から可愛い系の髪型からややハズしたつもりだったのですが…、あざとく狙うならおかっぱにしてました」
HIRO「最初は横文字の名字でしたがデザインが袴で来たので日本のメーカーにしました（謎）。本名は出来るだけ投げやりしようと言ってて「スイッチとか…あ、ボタンにしましょう」とか言って決まったんですが、鈴木スイッチにしなくて本当に良かったと思います」
おにくん「オタクで同人作家ならカートと重武器は入れたい、でナナギの設定も組み合わせて和服にしました」
HIRO「ネコミミつけたのはどうしてですか？」
おにくん「頭さみしかったのでとりあえず……スミマセン」
HIRO「ともあれ「ぱすちゃＣ」、こういったサブキャラまで皆さんに愛されて良かったもんです」
おにくん「本当に…『Ｃ＋＋』も好評でよかったよかった。相変わらずシルビア人気ないけど」
HIRO「…………」
おにくん「おっ、涙」
HIRO「こ、心の汗です！それでは居酒屋対談、この辺でっ！！くうううううっ！」
おにくん「アディオース！そしてビールおかわり！」

撮影を承諾してくださった某お店のマスターありがとうございます。

ぱすちゃC++ アンケート結果発表

ゲームを遊んでくれたミンナ、お久しぶりなのさ！
男二人のむさ苦しい対談も終わったところで、ナツミが「ぱすちゃC＋＋」の
アンケート結果を発表するのさね！
※2005/12/09～2006/1/20までの集計です。

■ この商品の総合評価
62%：充分、楽しめた
21%：最高、非常に満足している
11%：まぁまぁだった
4%：少し期待はずれ
1%：全然駄目、つまらん

● 価格に対してソフトのボリュームはどうでしたか？
62%：ちょうどよい
22%：少ない
13%：多い
2%：少なすぎる
1%：多すぎる

● 今回の「ぱすちゃC＋＋」のような、
単体商品のファンディスクについてどう思いますか？
89%：他の商品のファンディスクも欲しい
11%：もうなくてもよい

・希望上位ベスト3(票数)
夜が来る！：60
大番長：57
ランスシリーズ：45

● 「ぱすちゃQ」クリア出来ました？
もしくは出来そうですか？
54%：これから頑張る
37%：出来た
9%：諦めました

● 今回、GALZOOアイランドと
同時発売となりましたが。
65%：同時発売でも問題なし
35%：同時発売はやめてほしい

● 付属のグッズ(CDドラマ＆カレンダー)についてはどうでしたか？
65%：これくらいで満足
18%：ソフトのみで価格が安い方がよい
9%：もっと点数が多い方がよい
8%：単価が高くても豪華なグッズを付けた方がよい

● 貴方はぱすてるチャイムContinueをお持ちですか？
98%：持っている(一度はクリアした)
1%：持っているけどまだクリアしていない
1%：持っていない

● 収録された中で、好きなストーリーはどれですか？
3つまで選んでください。

・上位ベスト10(票数)
113:リーブメモリーズ
112:きれいなリカルド
95:リバース&ラバース2nd
85:夕陽の中でキスしたら
79:その名はコミックエボリューション
75:最強タッグトーナメント
61:Graduation
61:ルーシー+「たん」？
59:リバース&ラバース1st
53:雪山でドッキリ

● 好きなキャラは誰ですか？
3人まで選んでください。

・上位ベスト10(票数)
297:鈴木ぼたん
193:斎香・S・ファルネーゼ
146:ルーシー・ミンシアード
139:ナツミ・キャメロン
133:竜胆沙耶
126:フィル・イハート
119:竜胆リナ
119:エリーゼ・バレッタ
57:セレス・ルーブラン
49:シルビア・コール

● 本編「ぱすてるチャイムContinue」中の音楽で好きな曲を、3曲まで挙げてください。

・上位ベスト10(票数)
354:Dreaming continue －game version－(ぱすてるチャイムContinue 主題歌)
185:The Engaged Fortune(最終決戦)
166:虹の向こうのHorizon －game version－(ぱすてるチャイムContinue EDテーマ)
129:Interval of live and death(ぱすてるチャイム 沙耶 アレンジバージョン)
80:Graduated seasons(卒業式)
75:A fine day(イベント曲 バカ曲)
73:Are you ready?(ボス戦闘)
70:lingering show(イベント曲 悲しいシーン)
66:Go ahead!(リナ ラストダンジョン)
65:School life(学校の曲)

● 今回、発売前にWEBで収録シナリオ投票を行いましたが、
こういった形で、ゲーム制作へのユーザー参加について
73%:出来た方がよい(ユーザーの意見をどんどん採り入れるべき)
25%:どちらでもよい
2%:出来ない方がよい(ソフトハウスが全ての責任を負うべき)

● ズバリ！ 鬼畜・陵辱シナリオが欲しかったですか？
53%:なくてよかった
25%:どっちでもいい
22%:欲しかった

まぼろしの「ぱすチャ2」

どうも、再びHIROです。「ぱすチャC」の本格的な開発が始まったのは大番長の開発が終わった
2004年末からでしたが、「ぱすチャ2」のネタ自体は98年辺りにぼんやり考えてました。
ぱすチャCとは似て非なる設定でして、この先どうなるのか分かりませんけど、会報のネタによいので、
恥ずかしいですがなるべく当時のまま載っけます。全部ではないですが……

「ぱすてるチャイム2」(仮)

メモ:ベネットは園長先生に。セレスは先生に。

＜あらすじ＞

舞弦学園の魔王復活騒動。それを機に、大陸の七つの冒険学校に在った空間転移魔法を使用した
実習用ダンジョンは、その危険性から全て廃止されました。けれど冒険者の育成に実習は欠かせない…。
大陸の七国の冒険者学園が話し合い、大規模な魔法で現在の「舞弦」「光陵」「賢嬢院」「ファルネーゼ」
「聖ユクサンブル」「コレクティア」「ガーデリアス」の七校を、新大陸コルウェイドの島の一つ、スペルフィンに移す事にしました。
それから十年後、小国家3国分の広さを有するスペルフィンを舞台にして、7つの学園と学生たちの冒険が
始まります。

＜キャラ案＞

【高遠コウヤ(たかとお こうや)】

舞鶴学園所属。通称「コウヤ」。
プレイヤーの分身になる舞弦学園の学生。
「冒険者カイト」に憧れ冒険者への道を選ぶ。
3年次の学園混合実習の開始日。
パーティー編成の制限時間に、
さまざまな事情で遅刻してあぶれた学生達と
パーティを組むことになる。

主人公は、やや細目
ユウキより大人ぽいイメージ。

【竜胆 ナギサ(りんどう なぎさ)】

光陵。前作の竜胆沙耶の実妹。
『人生明るく楽しく』がモットーの美少女魔法使い(自称)。
わがまま。二枚目に弱く、惚れっぽいけど、甘え上手。
実家がソバ屋なのを「カッコ悪い」と気にしてます。
あまのじゃくで素直に有難うが言えません。
逆上すると沙耶と同様、口調がべらんめぇ調に。
冒険者～芸能人～英雄との恋～玉の輿、の人生設計を前向きに目指してます。
才能のままに生きてきた彼女ですが、主人公や友人との出会いで、
『冒険』を真剣に考え始めます。

「さーってと! ここはナギサの魔法におまかせっ!」

リナのイメージが抜けきれませんが、ほぼ同じ設定だからいいかな

楓、斎香より精神的に幼いイメージです

【白鳳院　楓(はくほういん　かえで)】

賢嬢院。黒髪がキレイ。
天下無敵のお嬢様。冒険者志望ではなく、
あくまで一流教育の一環として
スペルフィンに来ました。七凪国、第三皇女。
「結婚前に男性と接触するとヒゲが生える」
と、親に言い聞かされ、最近までそれを信じて
生きてました。
さすがに今は違うと知っていますが、
一度染み付いた教えはなかなかぬぐえず、
男の子と五秒以上触れ合うと拒否反応
(奥義発動)を起こします。
コウヤや他の学生と付き合ううちに、
次第に普通の女の子らしい振る舞いを身に
つけていきます。

「とりゃーっ!(ぽーん)……すっ、すみません!
私、また投げてしまって…」

エルフにしてみました・・・やっぱり胸なしです。

【柿崎　涼壬(かきざきすずみ)】

舞弦。
キツ系眼鏡っ子。
プライドが高く、
正義感は強いのですが
協調性に欠けます。
知識は有りますが、
それをどう役立てて
いいか分からないタイプ。

「私の言っている事が絶対に正しいのに!
どうしてみんないう事を聞いてくれないの!」

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

ナギサ＝リナ、楓＝斎香、柿崎＝シルビアって感じでしょうか。
主人公の名前は『夜が来る!』のキャラに貰ってます。
Cのキャラよりが性格がキツイ?と、まあ、ここまでは割と普通ですが問題はこの他のメモでして。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

<その他のキャラ　個性のメモ>

・博愛主義者　　名前未定
「ケンカダメ～ダメ～……やっ、やめなきゃ死にます!」
・体育会系　　名前未定
「そういうことはスポーツで決めろ!」
・エルフ　　名前未定
「インフラビジョン!　わあっ、コタツがまぶしい!」
・ハーフエルフ　【シューキス】
「ちっちゃい方が良いんだろ、この変態!」
・ネコミミ種族?　名前未定
「キャットー!　林間学校は血が騒ぐ!」
・おどおどちゃん　【明日香晶子】
「よ…寄らば刺します…」
・食いしん坊　【マルコ】
「もうたべれなーい」
・オカマ　【ドヌーヴ森】
「男は、何事も太さなのよね～」
・片思いするシブい不良　【長渕しげる】
「ふっ……(ぽっ)」
・留年生　【神宮司】
「まあ待て、ココは俺の大人の意見を聞け」
・メガネ　【ジョン蔵人】
「やんす!」
・ナルシー　【百王寺】
「OH!　イエス、ブラザー!」

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

と、まあ、これで一部なのですが書いた本人ですら一瞬頭をひねる有様でして……
ぱすちゃCの時にこのメモも見てキャラ作ったので、たぶんマルコあたりが幸子になったんだと
思いますが、いまいち自信が持てません。
もし今後私の関わったゲームで似たようなキャラを見たら、「ああアレか」と笑ってやってください。
それでは、どうも失礼しましたー!

2006
MIN's FreePage

■１２月某日、某イベント会場で某お人と話をしていましたら、
「これからはお尻の時代ッスよ○○さん！」とか言われましたよ。
どうしたものやら！？でも私もそうだと思いますw

■ ■ ■

という訳で・・・かどうかはどうでもイイですが、今回は
キャラ背面お尻の絵のみで潔くいってみました。
なんでしょうか♪ものごっつ楽しいですね♪
ぶっちゃけ仕事で線原画描いても、お尻塗るのは楽しそう
だから自分でやりたいくらいです♪

■ ■ ■

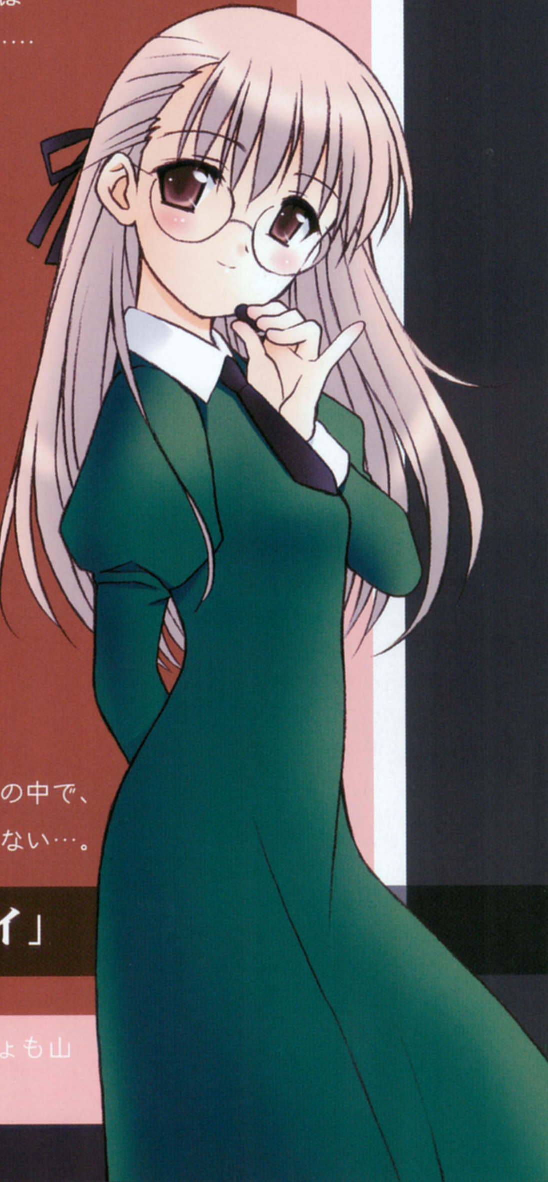
テーマを決めて描くのもいいですね～。
何か皆さんも描いてほしいものってあります？
もしあったらぜひ会報感想メールで送って下さいね！
次はその中からテーマを選んで描いてみようと思います♪
頑張るぜぁ！

HIP.
MIN-NARAKEN

お嬢様と私
[*a dog days*]

『私、おつかいに行かされたんです』

こんにちは、わたし、とあるお屋敷でメイドとして働いています。
旦那様も奥様もとても良い方で、毎日楽しく働いていたのですが、
ある日からひとり娘であるお嬢様のお世話をすることになったんです。
お美しく聡明なお嬢様はわたしと年齢も近く、屋敷内で顔を合わせた
際には、いつも優しい言葉をかけてくださいました。でも…。
そのお嬢様付きのメイドになって以来、お嬢様は
「おしおき」と称して、わたしに…その、え、……
エッチな事を色々されるのです…。
特に男性器を模したおもちゃをわたしの大事な
ところにはめこんで、長時間苛めるのがとても
お好きなようで、わたし…何度も何度も、
失神するまでのぼりつめてしまうんです。
今日はスカート丈の短いメイド服を着せられ、
街に買い物に行かされました。
お嬢様は物陰から小さなマイクで私に指示を
与えます。そして、私がお店の方と話を
しようとすると、ポケットの中のリモコンを
操作して、おもちゃの振動スピードを
上げるんです…。それがおなかの中で激しく
暴れまわる感覚は強烈で、わたし…また、
恥ずかしい蜜を大事なところから溢れさせて、
頭の中が真っ白になって…。そこから先はよく
覚えていません。気が付くとお屋敷に向かう車の中で、
お嬢様が微笑んでいました。わたし…もう戻れない…。



お嬢様と私　第三回　「オツカイ」

さく・え *** ちょも山

花追
—はなおい—

文 とり　絵 ひさと

ええ天気や。

太陽が白くて、 空が青い。そこにモンシロチョウがいっぱい飛んどる。

そんな空の下、用水路に沿った土手道を、二人でてくてく歩く。

「もうちょっとゆっくり歩くか?」

俺は少し後ろを歩いている千尋に聞く。

千尋は首を左右に振った。

俺はそれを見て、前を向く。

卵焼き、鶏の唐揚げ、生クリームとイチゴのサンドイッチ。

全部、おかんに教わって俺が作った。

なんで女はイチゴのクリームサンドなんか好きなんや。サンドイッチはしょっぱいもんやんか。あとカラシ。カラシが一っと効いてんのん、涙溜めながら食べるのがええんやん。

でもそれは言うたらあかん。俺が食うんちゃうから。これは千尋の為に作ったったった。

こないだ、俺が石バドミントンっちゅースリリングな遊びを開発(何の事はない羽根の代わりに石を打つ)して、 連れと道でぱしぱしやっとったら、そばにおった千尋の鎖骨よりちょい下にぶつけてもぅて、怪我させてもぅた。

わんわん泣く千尋を家に送って自分ん家帰ったら、 おかんに拳固食らって、また千尋んとこ、今度はおかんと謝りに行った。

んで、今日。弁当持って千尋を迎えにきた。俺の事怖がってしもて一緒に遊ばなくなったんを、おかん同士が心配して結託しおって、 俺が弁当作って(なんでやねん)蓮花摘みに行く事になった。俺と千尋の意志シカトで。

それで二人で歩いてる。

千尋は元々あんまし喋る方やないし、俺もなんか喋りにくい。

中学生がクラブ行くんか、 体操服着てチャリで団子みたいになって横切っていく。

チリンチリン、 て、 チャリのベルと喋り声が過ぎるとまた静かになる。

俺も千尋もうつむいて目的のたんぼに向かうだけ。

「なんや、ミノルやん。何してんの一」

土手の下の用水路から声がした。

覗いてみると、連れの英一達やった。

「何て蓮花見に行くねん」

「そんなんええやん。俺らとザリガ二釣ろぅや」

「あかんあかん。また今度な」

「なんでやねん…あ…なんや、千尋やん。女と一緒か」

英一がそう言うと、そこにいた全員がヒューヒュー言う。

「うるさいわ。それがどないしてん」

「ミノルは女と遊ぶん忙しから男と遊ばんのやて一」

また男ばっかがヒューヒュー言う。

「うるさいわい! おかんから言われたんじゃ! 俺かて好きでやってんのとちゃうわ!」

それでも男どものヒューヒューが止まらん。

「じゃかましわ! 後で覚えとけ!」

俺は手に持っとった弁当のバスケットぶんぶん振り回して、怒鳴ってからそこ離れた。

ずんずん歩いてから気がついた。

後ろ見ると、さらにうつむいた千尋がとぼとぼ歩いてる。

俺はイラッとなったけど、ため息ついて落ち着いて、立ち止まった。

そしたらなんでか千尋も止まる。

「なんで止まるん」

千尋がびくっとする。

「お前には怒ってへんて。だから早よこい」

千尋は黙って歩き出した。

俺も歩く。出来るだけ千尋に合わせてたらたら歩く。

風がすーっと抜けてった。広い場所…目的のたんぼに着いたんや。

どわっと下に広がるピンク色の地面。

井の字がいっぱいの緑のあぜ道も埋めて、 ピンクがどばーっと広がってる。

「千尋! 千尋!」

俺は興奮して、千尋の名前大声で呼んで、大きく手招きする。

千尋はぽかんとしてから小走りで俺のそばきた。

「見てみ、下」

千尋が俺の指さした方見る。そしたらずんずん表情が明るなって、ピンクの絨毯に見入ってく。

「ほいたら行こか」

俺は千尋の手を取った。千尋は抵抗しやんと、俺の手そっと掴んだ。

なんか久しぶりに千尋と手ぇつないだような気がする。

ちょっと緊張した。

ピンクの中に歩いていくと、 少し地面の色が目立った。千尋もそれに気づいて「あ」という顔をした。

「も少し奥、行ってみるか?」

黙って頷いたのを見て、てくてくと蓮花を追う。

だけどどこまで行っても同じような、ちょっと土の目立つ地面に蓮花が咲いてた。

「どこまで行ってもおんなしや」

俺がそう言って立ち止まると千尋も納得したような顔して立ち止まった。

そこで、これまたおかんに持たされたピクニックシート広げて、お前の好きなもんばっかやぞ、言うて弁当見せてやった。

中は、英一に怒鳴った時振り回したもんやから、ぐちゃぐちゃになってた。

千尋はそれ見てあんぐり口開けてた。

「……味は変わらん。食え」
俺は弁当の蓋を皿代わりにして、乱暴におかずとサンドイッチ、乗せて千尋に渡した。
千尋はまっしろになった唐揚げにフォーク（こいつまだちゃんと箸使えん）を刺して、ちっちゃい口、おっきい開けてもぐもぐ食い始めた。

「唐揚げ…生クリーム味や」
千尋がそう言うて笑った。
そこで初めて、俺も笑った。
千尋の笑顔見たら俺もなんかほっとした。
「ごめんな、痛かったやろ?」
俺はまた謝った。
千尋は首を左右に振ってまた唐揚げに食らいついて、言うた。
「あんな、花冠作ったる」
その言葉で、千尋は俺の事嫌ってへんような気がして、もっとほっとした。

当って!! KUDAKERU？

文：ふみゃ　画：織音

「当って!! KUDAKERO!!」　略称アタクダとは、織音の個人妄想を元にした自主企画である！
７年ほったらかした後、ハニホン２号に再登場、そしてまたほったらかしなのである！
……ちっくしょう……
せっかくゲームデザインはできたのですが、旦那（織音）が、仮システム画像を作ってくれません。
もう SACT2 の操りかた忘れちゃったよー。次組む時は、またいちから勉強しなおしだようー。

それはさておき……
今回は、せっかくあるので、過去の遺産……いやいや、現役の完成テキストを一部公開！
全長１８mの後輩・破壊ロボQの「ステージ１：新学期」のイベントを蔵出ししまーす。
一部、時代を感じます……

●新学期１

＜昼　廊下＞

（……夕べの地震は大きかったな……）

「服部くん。また今ごろ来たの？」

「ん……ああ、有堀」

「のんきだなあ。午前中、あの子のことで校内中大騒ぎだったのに」

「あの子？」

「あれっ、見てないの？ １年に来た転入生」

「いや、見てないけど」

「おかしいなあ…見てないはずないのに」

「…？」

●新学期２

＜放課後＞

（さて…帰るかな）

＜校庭＞

「…あれ？」
校舎を出た俺は、自分が不自然な日陰に包まれているのに気がついた。

（どうしてだろう…？）

［ガイン］

「痛い」

「あっ、ああ…すみません！」

「ん…上から声…？　…あっ」
見上げると、そこには巨大な女子学生（推定18m）がいた。

「ごめんなさい、私がこんな所で正座なんてしているから…」

「いや、こちらの不注意だ。

「硬かったでしょう、ガンダリウム合金製ですから」

「もしかして、君が噂の『見ていないはずがない』という転入生か?」

「噂の……はい、そうみたいです。1年9組に転入してきました、破壊ロボQといいます。よろしくお願いしますね」

「なるほど…俺は服部三蔵、2年生だ」

●新学期3

「…そうか…すると昨夜の地震は、君の破壊活動の余波だったのか」

「はい、恥ずかしながら…」

俺は、Qの手のひらに乗せてもらって、彼女と話をしていた。

「ごめんなさい、かなり揺れましたよね…びっくりされたでしょう?」

「いや、仕方ないだろう。無理もない。起動するなり、自分が破壊兵器だと言われたら、誰だって驚くはずだ」

「そういうものでしょうか」

「たぶん」

「よかった、そう言ってもらえると嬉しいです。でも…驚いた勢いで、つい基地を壊滅させてしまって、悪の秘密結社の方には、本当に悪いことをしてしまいました」

「いいんじゃないだろうか、悪だし」

「そうですか…?」

「ところで、君はどうして、屋外で正座をしているんだ?」

「それが、そのう……校舎の中には入れないので、ここで授業を聞いているんです。今は、下校時間を過ぎて皆さんが帰るのを待っているところです。不用意に歩くと、危ないですから…」

「なるほど」

「…………　……ＺＺＺＺ……」

「服部くん、服部くんっ」

「……ＺＺＺＺＺＺ……」

「まったくもう…　…！？」

［ズズーーンッ］

「ん…？」

「な、なんでしゅか今の衝撃は！？」

「あっ……なんだあれはっ、
グ、グラウンドに、巨大なーー！」

「ん……ロボが増えている」

「タイタンヤッタデッスヨ」

「皆さん、避難して下さい！　このロボは
きっと、私を追ってきた刺客です！」

「ヤッタデッスヨ」

「ここは私が食い止めますから、
早く逃げーーああっ！」

［ガイーーン！！］

校舎をかばっているＱの後頭部に、
敵ロボットのパンチが炸裂した。

「痛ーーい！」

「ヤッタデッスヨ」

「Ｑ、そんなへっぴり腰では駄目だ」

「服部先輩！」

「いいか、チューと言ったらＡボタンビーム！」

「はいっ！」

（さて、どんな指示を出そうか…？）
パンチ／目潰し／張り手

・パンチ

「Ｑ、グーを出せ！」

「はいっ！」

［ガイーーン］

「ガードされました！」

「そうか」

・目潰し

「チョキだ、Ｑ！」

「はいっ！」

［ガイーーン］

「効きません！」

「残念」

・張り手

「張り手で応戦だ！」

「はいっ！」

［ガイーーン　ガイーーン　ガイーーン］

「ヤ…ヤッタデッスヨ」

「き、効いてるみたいです！」

「よし」

・倒した

「ヤ……ヤ……
ヤッタデッ…スヨ」

［プシューーー………］

「倒したか…」

「やりましたっ、服部先輩！」

「よし」

「…………」

［ぐらあっ］

「えっ？」

「あっ」

［ドガーーーン!!］

…倒れた敵ロボがぶつかって、校舎が半壊した。

「Ｑ…」

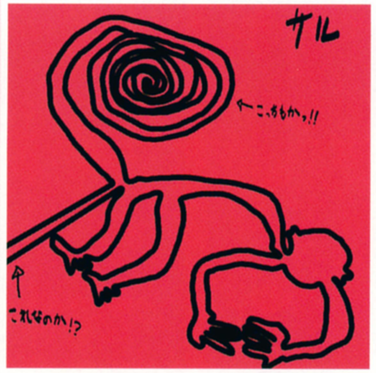
「ごめんなさい、直します、
直しますから～～っ！！」

…今見ると、Ｑってちょっぴり、リズナみたい？
この後、Ｑは毎回毎回追っ手ロボに襲われます。
（なんか妙にのんびりとした）戦火の中で、
信頼と愛をはぐくめ！
ステージ２は学園祭！

１年９組の出し物は
「メイドロボ喫茶　パンチも出ますよ」です……

役に立たないエロ知識講座

えーと…
魔窟堂（以下魔）「…なんだ。そのキチガイを見るような目は？」
いえ、その…本気でやるんですか、このお題？
魔「むろん、本気だ」
にしても、あまりにも嘘くさくありませんか、これ？
もはや役に立たないエロ知識講座というより、酒の席でのホラ話講座ですよ。



魔「ええいっ、黙れ黙れっ！　真実とは、常識という名の曇りガラスを
　拭った先に見えるものだと、いつも言っているであろうが！」
う…さすがは魔窟堂。理屈はともかく、説得力だけはある…
魔「ふ…さっきから連打しておるからな」
なるほど、維新の嵐の説得システムですか。若い人には理解不能なネタを、
いつもいつもありがとうございます。
魔「なになに。それより、お主はまだわしの説に疑念があるようだな？」
いやまあその…
魔「やはり凡人には理解できぬか。では、みるがよい、このナスカの地上絵を！」
…あ、これって、イヌの地上絵といわれているやつですよね。
これのどこがエロ原画なんですか？
魔「…よくみるがよい。この股間の部分に描かれている巨大なチー」
うお、いわれてみれば、立派なチ○コが！？
魔「それだけではない。サルの地上絵にも、こんなに立派なー」
なるほど…これまた巨大なチ○コが描かれてますね。
魔「うむ。あと、一見サルの尻尾に見えるこの部分は、実は女性器を象徴しておるのだ」
えっ？　でも、ここにチ○コもあって…
魔「ふふふのふ…これがいま流行のフタナリというやつだ」
なんと！？　はるか太古からフタナリブームを見越していたとは！
おそるべし、古代人。でも、フタナリ以前に、これって獣の…
魔「いやいや、これは古代の女の子モンスターなのだ」
なるほど。素晴らしい超理論です。
それにしても、エロゲのない時代、なんの目的でこんな巨大なエロ原画を？
魔「むろん、宇宙人相手のエロ商売だ。地球に立ち寄った宇宙人は、この
地上絵を見てヌキ、文明という名の代金を支払い、去っていったのだ」
…つまり、人類はナスカに巨大エロ原画を描くことによって進歩したと？
魔「うむ。根拠はないが確信しておる」
いい言葉ですね。私も今度、どこかで使わせていただきます。
それにしても、ここまで話が宇宙的規模になるとは思いもよりませんでした。
魔「なーに、わしには、宇宙人のオタクの知り合いもおるからな。この程度のことは
日常茶飯事だ」

■魔窟堂野武彦
（まくつどう　のぶひこ）
１歳の頃、
相対性理論を完全に理解し
神童と呼ばれる。
５歳の頃、
錬金術と魔法学に手を染め、
人類初の
美少女フィギュアを製作する。
７歳の頃、
世界中の漫画、
小説を読み尽くす。
神童からオタクと呼ばれ、
後ろ指を刺されるようになる。
当人、全く気にせず。
＊＊歳、
優ちゃんと運命の出会いにより
さらにオタクに磨きが掛かる。

●文章/イマーム　●カット/なかじー

ほんと、何者なんですか、貴方は？
魔「なんだ、知らんのか。今、宇宙人の間では永井豪ブームで、
地球人のオタクと超合金シリーズのトレードがはやっておるのだ。
特に最近ではオタクと宇宙人の交流は盛んで、
コミケ会場でもコスプレした宇宙人が１８禁本を買い漁っている姿が―」
シリマセンヨ、ソンナコト…
魔「ま、それはともかく。
その昔、わしはナスカ地上絵エロ原画説を、オカルト専門雑誌ムーに
投稿したことがあったのだが…」
えっ？　あの超オカルトトンデモ情報が満載の雑誌にですか。
で、どうなりました？
魔「うむ…見事にシカトされた」
やっぱり…魔窟堂さんの超理論は、一般人にはなかなか理解されないようですね。

魔「…残念だが、仕方あるまい。
後は未来の考古学者が証明
してくれるのを期待するとしよう」
魔「さて…では、最後に、
わしが極秘ルートで手に入れた、
隠された地上絵の写真を
特別に見せてやるとするか」
＜魔窟堂、古ぼけた一枚の写真を
懐から取り出す＞＞
こ、これは…？！
魔「よく見るがよい。あまりにも
衝撃的な図案ゆえ、歴史から
抹消されてしまった地上絵だ」
ううむ…これは昔タモリが
お昼の番組で安産祈願に描いていた
記号と酷使しているような…
魔「いや、そのものズバリと
いってもいいだろう。ちなみに、
現在は政府によってモザイク図案に
改変されておるが、その近くにある
Dの図案をコントロールキーの
図案とともに踏めば、
無修正でみれるようになるらしい」
それって、
いわわるDｰﾃﾞﾝｼﾞｬﾗｽｰモード…
魔「ふ…若い人間には分かるまい」
確かに現在のメイン購買層の
年齢の方には意味不明です。
でも、それでよいのです。
今あったら
確実にお縄になりますから、はい。

そんなこんなで、酒の席でのホラ話講座、今回はこれにておしまいです。
魔「な？！　馬鹿を言うでない、これは全て真実の―」
はいはい、おじいちゃん、もうすぐご飯ですから、おとなしくしててください。
まったく、これだから野放しのキチガイは―　ぶつ…がーがーー（以下自粛）

さて次回は―

このところ、エロ知識とはほとんど別の方向に迷走している当コーナーですが、
初心を思い出し、正しいエロ方面のコーナーへ戻そうかと考えております。
というわけで、次回のお題は―

「コスプレソープでの正しいナニの仕方」

君がア○カで、僕シ○ジ。ア○カのコスプレをしたおねーさんを前に、
自慰行為のみして終わらせるのは、オタク的に正しくても、人としてはどうか？
―などなど、魔窟堂さんと一緒に超真面目トークでおおくりします。

むこう

PINKY:AL

そっち

ぴんきー・えーえる

PINKY:st
(C)BABYsue・VANCE

製作・文章　K
写真　ふくほん
パーツ提供　K嫁
協力　むつみまさと

はい～、正月休みをハニホンの原稿で
ツブしたKです。一昨年もアリス&闇アリスを
作ってましたね…歴史は繰り返されるのか？

前回は初音で楽をしたので、今回はちょっと頑張りました。
GALZOOアイランドより、バトルノートです。
これは単に僕の好みと、立体栄えしそうという理由で
選びました。しかし気が付けば、作った6体中、
4体が黒い（色が）僕の好みが見て取れて
面白いですね、アハハ…

製作はいつもと同じ、嫁から強奪したパーツを
キャストで複製、それをベースにエポパテを
もりもり付けて作りました。

今回はピンキーにしては破格の乳サイズ
にしてみました。ピンキーにはあまり
大きな胸は似合わないのですが、
下半身のボリュームが大きいので、
それとのバランスを考慮しあえて大きくしました。
バトルノートも巨乳ですしね。（本音）
思っていたよりも違和感なく、一安心です。

顔はKOFの舞の物を使用。
そのまんまバトルノート顔
なので、当然無改造。

このスカートのギザギザ、塗装の際のマスキング作業で
死にそうになりました…
リング部分はホームセンターで金属リングを購入、
ベルトは100円ショップで買った手芸用の紐です。

スカートと髪のせいで、
すごいボリューム感です。
後ろ髪はちょっと
厚ぼったいですね・・・
もっと薄くシャープに
作るべきでした。反省。

ぱんつです。
なんて欲望に
忠実なアングル（笑）

上面より。
なんだかにょシリーズの
戦闘ユニットみたいです。

背面はむつみまさとさんに、
わざわざ描いてもらった設定を
元に作りました。どうもありがとうございました。
普段は髪の毛で見えませんが・・・

YOKの戯言4コマ。第四回

文章・イラスト・4コマ：YOK

今回のお題
GALZOOアイランド

マルチプル・タイタンパー！（挨拶） どーも、バニー大好きCG描きのYOKです。
いつの間にやら連載1年…年3回の冊子なのでまだ3回ですが、頑張ります。
そんな、4回目のお題は自社作品『GALZOOアイランド』（以下GALZOO）です。

GALZOOは女の子モンスターを仲間にして、そのパーティでイカ男爵を倒すRPGです。序盤は仲間も少ないので偏りも少ないですが、後半になって仲間が増えると、人によってLVや強さに偏りが出てくると思われます。
回復と補助と攻撃担当が決まると更に顕著です。
私がプレイした時は、最終的にクスシ、フローズン、ねこまたまた、バトルノート、バルキリー、マジシャン、海のサチがメインとなりました。
運良く、ドロップアイテムの『女の子モンスター魂』を拾うかどうかも使用率UPに繋がってきますね。（そうそう、欲しい魂が拾える訳では無いのですけどね）
状況に合わせて、ちょーちん、言霊、雷太鼓、キャプテンバニラが追加投入組。
（合体攻撃をあまり考慮していない、ちょっと勿体無いパーティ編成です…。(^^;)
最終的にバルキリー、バトルノート、クスシは外せない面子に育っていました。（苦笑）
転生時、弱点を無くすか、戦闘中発動特殊技能を覚えさせるか、スキルやステータスをパワーアップさせるかによってもメインキャラに昇格するかどうかの分かれ目ですね。
（私は、戦闘中特殊技能と弱点克服メインでした。属性ダメージは思ってるより大きい…）
そんな感じで自分が気に入った女の子モンスターを大事に育てて遊んで下さい。
分からない時は、最後の手段としてマニュアル袋とじもありますしね。頑張って下さい。

そんなこんなで、今回はここまで、次回有力なのはプリンセスクラウン（PSP版）ですがToHeart2（PC版）もアリかも？タマ姉大好きー。（姫子風に）
それでは、また次回のコーナーでお会いしましょうー。（ぺこり）

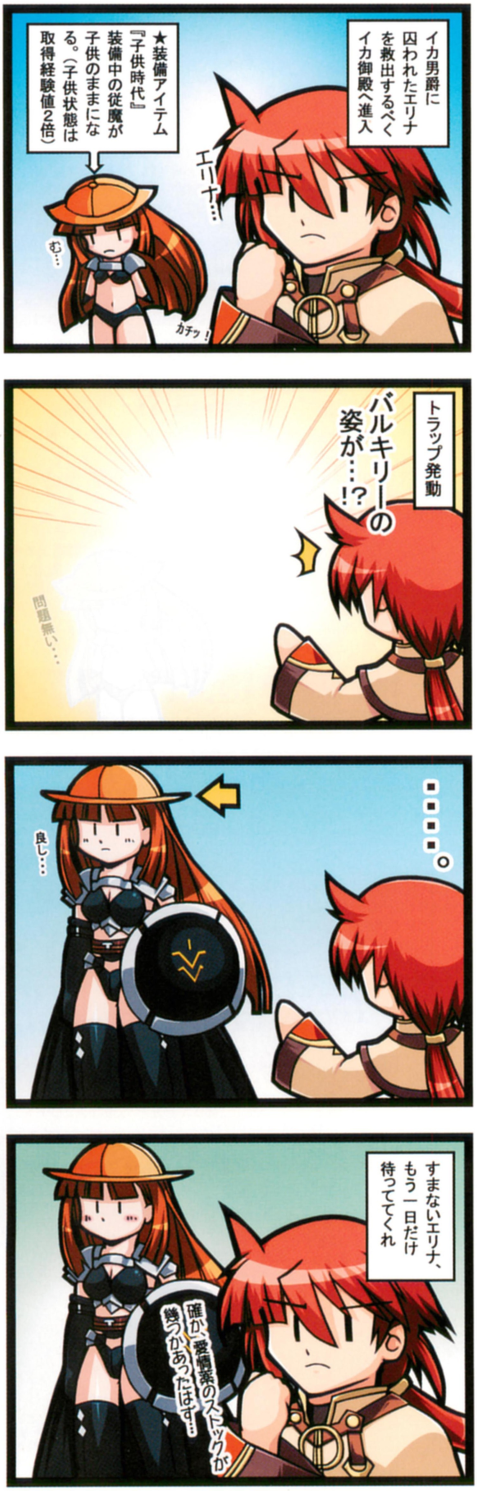
-余談-
女の子モンスターの名前

このゲーム、捕まえた女の子モンスターに名前をつけられますが、私は変な名前を付けていました。
その中の一部をご紹介。
キャプテンバニラ→海賊王（バニラ）
メイドさん→無敵看板メイド
スケッチ→超巨大スケッチ
カメ子→完全変形DXカメ子
山のサチ→天然素材山の幸
ねこまたまた→超電磁こたつ猫
Hシーンとかエンディングとか台無しです・・・。
あと、バニラはLVアップ屋の方の姿でも冒険出来たら嬉しかったかも？

2006.01.

空回り4コマ

特殊な嗜好



最終決戦

おわり

★愛媛県在住 みや ①巫女。ガードが固そうなところがいい。 ②黒髪ロング下着なし。 ③好きな巫女 黒髪ロング 下着なし ★愛媛県在住 龍貴 ①やっぱ巫女ですよ、袴姿に惚れ、胸のでかさがわからないのがいい!! 開けてびっくりだよ。 ②首輪、エロエロだよ? ③巫女さんを 首輪をつけて 調教だ ★宮城県在住 まーるまる ①メイド派。巫女さんは、皮とかが似合わないから! 後、ダークな雰囲気もあまり私の中でしっくり来ないです。巫女さんでよかったのは顔のない月ぐらい。メイド派、皮とか鎖が似合うデザインだし、黒もよく生える。 ②皮のメイド服。首輪。皮の拘束具。 ③服の色 彼女の闇も 黒い色 ★京都府在住 のり ①メイド。生活をサポートしてほしいから。 ②夜伽と奉仕は必須ですね。 ③メイドさん 私のために 掃除して ★京都府在住 天介 ①巫女の方がツボ。神々しさと清純さを両方兼ね備えた姿がたまらない。 ★埼玉県在住 大回転 ①巫女。実家の家業を仕方なく手伝ってる感じがグッド。 ②強気だとなおグッドです。レイちゃん。

俺ツボはみだしファンクラブ

第4回「メイドさん」VS「巫女さん」

★大阪府在住 又兵衛 ①絶対に巫女です、和服好きですので。 ②刀（居合いだとなお良しです） ③巫女さんと 一度でいいから 暮らしたい ★京都府在住 Garak ①メイドさんが良いです。巫女さんの衣装はだいたい同じようなものですけど、メイドさんは色々なので。 ★北海道在住 月人 ①巫女。やっぱ袴でしょう。 ②刀剣類、槍でも可。 ③巫女ならば 黒髪だけは ゆずれない ★愛知県在住 はにぃ ①どちらも選べれない…orz でも、エロ込みならメイド（笑） メイドさんは、エッチぽいイメージがあるから。 ②まんまる眼鏡でドジっ娘。 ③メイドさん 選りどりみどり 秋葉原 ★愛知県在住 ザイエル ①両方といいたいところだが、巫女かなあ? ②どじっ娘 ③神でなく 我につかえよ 我が巫女よ ★愛知県在住 集団飛蝗 ①巫女。神聖に感じ、そこにいるだけで空気が変わるイメージがあるので。 ②異能の力がある。長い石段をあがった先の神社にいる。 ③石段の 上にはいつも 君がいる ★愛知県在住 なっちゃん ①メイド。メイドで和風に言えば「ねえや」だよ。一般のご家庭の娘さんがええとこのお宅に行儀見習いだよ! 身分差による葛藤とかできちゃうんだよ～。ムヒョー! ②幼なじみ属性、姉属性、眉間のしわ。 ③ぼっちゃんと はじめて言う声 無機質で ★岩手県在住 怠惰な黒 ①メイド。服の質感。 ②怠惰、虚無

俺のツボを語れ

Navigator Commentator Illustrator

ユーザークラブの皆様、こんにちは! 第4回俺ツボのコーナーです。こちらのコーナーは、「**どっちの○理ショー」の萌えパーツ版**、毎度**お題を決めて読者様からご意見のメール**を頂き、ﾄｩ☆ヌラとゲスト様とでメールを紹介しつつ**勝敗を決定**。**勝ったほうのキャラのイラスト**を無理こじ書いていただく**無駄コーナー**でございます。今回は**萌え職業頂上戦**、「メイドさん」VS「巫女さん」の**仁義なき攻防**を、解説**妹尾雄大**さん、イラスト**ふくぽん**さんをお迎えしてお送りいたします。よろしくお願いします～!

おはようからおやすみまで貴方の生活を見つめ直す宇宙刑事ユーダインこと妹尾雄大です。よろしくおねがいしますー。

私はてっきり妹尾さんは**圧倒的に巫女派と刷り込まれていた**のですが、どーやら栗林さんに伺ったところそうでもないご様子…。妹尾さんはズバリどちらがお好みなのでしょうか???

ずばり言えっていわれたら、そりゃあ巫女さんですよー。毎日会社に来る時にわざわざ天○橋駅で降りずに一駅遠い南○町駅で降りて、巫女さん拝みに某神社に参拝するぐらいですからね!

くっ! **くりばやしのうそつきー!**（すでに**趣旨が破綻**のヨカン）というわけで一枚目のご意見です! **巫女に偏ったベクトルを中間に**引き戻せ! **宮城県在住 碧色さん**のご意見です。

①「メイドさん」と「巫女さん」どちらのほうがあなたのツボですか? また、その理由を教えてください。
メイドの方がツボでございます。あの可愛くも上品な衣装、立ち居振る舞い、そして丁寧語で「御主人様」! 駄目でそもうめろめろ。「お嬢様」もくりてぃかる。衣装がミニやロングに出来るのがまた良し。
②メイドさん（または巫女さん）に、あなた好みのポイントを追加するとしたらなんですか?
好みポイント…全てツボなので何だろう…。三人娘で行動とかでしょうか。（真面目・天然・明るい）
③メイドさん（または巫女さん）をお題にした川柳を詠んでみてください。
メイドさん りボン直しも かわゆらし

メイド派の皆さんの**代表的な意見**として選んでみましたがいかがでしょう? こんな**完璧超人いねえよ!!!!** とまあ正直思うのですが、それは**毎回感じる**ことですので置いておきます（笑）。巫女派のご意見ではなにかヒットなものはありましたか?

ありましたよー。えーと、**愛知県在住 雷巣さん**からのお便りです。

①巫女です。オーラが違います、霊力ありあり（でもドジッ娘）
②ずりおち気味にかけてる眼鏡 OR 拳銃
③**巫女さんが 働く姿 美しい**

おおっ! 拳銃かまえている巫女しゃんっ! これはちょっと新しいムーブメントっすよ!
ふぉーーーーーーーーーー!!!!!

HGかよ!!（タカアンドトシツッコミ） おいおいおい**神に仕える身で拳銃所持**とは穏やかじゃねえなあ?? 殺人巫女さん（なんじゃそりゃ）に関しましてﾄｩ☆ヌラの好みとしては**玉ぐしに仕込み針で必殺系**がツボですな!

袴の下のふとももものところに投げナイフとか仕込んでたら最高ですよ! あ、でも袴が馬乗袴（うまのりはかま）だとそういう萌え要素が実装できなくて困りますー。

ちょ…っな…っ**専門用語**使わないでくださいよ! 袴の違いなんか知らないわよ!! 専門用語のなさそうな**（よく知らないけど）**メイドの話題に引き戻さねば。

栃木県在住 あさだ
①メイド! 和風だとなお良し!
②和服（と、眼鏡）。明治大正を連想させる和風メイド（女給さん）が萌えです。
③**メイドさん 一家に一人 どうですか?**

おお! 和服メイドはいいですね～! 今回のお題の**歩み寄り折衷案**という気もしますが（笑）。ﾄｩ☆ヌラ、実は生まれて初めてCGで描いたキャラが女給さん**（なぜか金髪ショート）**でしたので**無意味に懐かしさ**にひたってしまいました。巷にあるような都合よく**家政婦&性処理道具（大問題発言）**みたいなメイドさんよりは職業婦人（いつの時代だ）って感じで好きですね!

みんなメイドさんに幻想持ちすぎですよ。うちのおじいちゃんの家に女中さんが数人いましたが、みんな50歳以上で、台所でたばこふかしながらおばあちゃんの悪口ばかり言ってましたよ（汗）。あんなの見たら誰でも幻滅します（泣）。やはり巫女さん大好きー!

やべえ…中間に**引き戻せねえ**…。メイド好きのみんな! ふがいないオラを許してくれ…っ! どうでもいいですが多分**巫女さんだって神主さんの悪口**ばっかり言ってると思いますよ…? **女の職場に陰口はつき物**です。なんか夢の無い展開になってきたな。

大阪府在住 夕霧
①巫女。和服萌え～
②…ん—、水かける（´¯ｯ。ポイントは物じゃないとダメ?
③**夕立に したたる姿 夏の巫女**

水濡れ!! イイ!! でも水濡れの**CG回ってきたら難しくてゲンナリ～**。

やはり巫女装束の下は下着つけてないのかなぁ、はぁはぁ。

下着つけてない巫女さんって**都市伝説**みたいなものと言えなくも無いと思いますがどうでしょう? 同様にご主人様とか言ってくれるメイドもね…。続けてコチラ。

埼玉県在住 十万石まんじゅう
①メイド 巫女に手を出すと神罰くらいそう。でもメイドに手を出すとセクハラで訴えられそうな気もするけど、う～ん、夜のお仕事としていろいろ出来そうなんでメイド。
②眼鏡
③**お仕置と 称して助平な ことをする**

神罰も怖いが訴訟も怖いという、大変素直なご意見ですね! メイドにも人権を! メイド解放運動とかおきそうですね（笑）。どうでもいいけど実家さいたまなんで**十万石まんじゅうというPNのほうがクリティカルつぼ**でした（笑）。風が語りかけます。
どうも今回アンケートを見る限り圧倒的に巫女派が多く感じますね～。メイドは今ブーム過ぎて露出が多く（リアルでも喫茶店とか増えてきてるし）**ありがたみが薄れている**ような感じもしますが、妹尾さんはどう分析されますか?

メイド喫茶のメイドはしょせん作り物です。なんでどうしてもボロが出てしまうので、いつかは飽きられると思います。それに比べて神社にいる巫女さん（バイトは除外）は本物なんで我々の夢は崩れないのですよー!

間違えて**巫女喫茶**とかできちゃったらどうなっちゃうんだろう…? **私なりに必死にメイドを押してきたつもり**なのですが**（!?）**どうやら巫女に傾いた天秤は直せそうにありませんな（笑）。他に妹尾さん的にこれは! と思えるメールありましたらどうぞ～。

岩手県在住 かのぷ～
①メイドさんがツボ。スカートをたくし上げるシーンが好きだからw。
②ネコミミとしっぽ（ペタですいません）
③**秋葉原 いても自然な メイドさん**
隣に座る サラリーマン（笑）

あー、たくし上げかぁ。たくし上げは巫女さんよりもメイドさんの方が萌えるなぁ。なんていうか、無理矢理命令してたくし上げてもらうとかいうシチュエーションがたまらんというか。巫女さんだと、そもそもあの袴をたくし上げできるのか疑問。

袴のすそを頭上までたくし上げて結び、茶巾ずし…ってそれって**イジメ**ですね…（笑）。
それではそろそろ勝敗の決定をお願いいたします!
っていうかもう**始まった時点で決まってる?**

もう勝負が始まったときから決まっていたっていうことで、**巫女さん**の勝ち～♪ 今年は巫女の時代ですよー。

いつから巫女の時代でいつごろ終わりが来るのか想像もつきませんが（笑）歴史の教科書の**年表に表記される時**もくるのでしょうか?
続けて**ベスト川柳**もお願いします!

大阪府在住 さぶ
③**巫女さんの 袴の中は 神の域**

僕もいつか神の域に達したいと思います。靖○で会おう!

おめでとうございます～～!
神の域に達するには**修行あるのみ**です（何の?）
今日はありがとうございました! メイドブームの次は**巫女ブームでハッスル!** ですね!
今回の俺ツボを読んで、**巫女喫茶を開店しようと本気で考えた方**は必ずﾄｩ☆ヌラに**アイデア料**を支払うように。

O・RE・TU・BO イラスト解説 BY ふくぽん

こんにちは、ふくぽんです。エロエロ～な巫女さんカットも考えていたのですが、結局ベタに描かせて頂きました。
巫女さんについては、私も大好きですよ。妹尾さん同様、巫女さん見たさに、天○宮を通勤コースにいれていますのでw
出勤前の巫女さんは、心が和みますよー☆

なんとここにも**巫女ウォッチャー**が…!
【素人】【巫女】【にげて!】【犯される!!】
春らしくてかわいらしいです! **バンザーイ!!**

◆◆◆ お知らせ ◆◆◆
俺ツボ（正式タイトル「俺のツボを語れ」）は、会報読者の皆様と盛り上げていく**インタラクティブエンタテインメント企画**です（えらそう）。こちらの提示する**二つの萌えパーツのうちどちらを支持**するか、**アリスソフトHP>ユーザークラブ>会報アンケートのフォーム**にてご意見をお寄せください。
次回のお題は**「ちらり VS ぽろり」**です。あついご意見お待ちしております。

写真提供：妹尾雄大

★熊本県在住 えな ①巫女かなぁ…ほんとはシスターがいいんですが（コラッ!）やっぱり聖職者としての処女性が高ポイントかと。あと足袋フェチなので。 ②黒髪（必須）、脱いだらエロい下着、眼鏡。 ★京都府在住 トーマス ①巫女。やっぱ巫女服ですね!! 冬の寒空の中、初詣に行くのはあの衣装のためだけとも いえます。やっぱアレを一枚一枚脱がしていくのもオツなも（略 ②神主の娘。やっぱバイトとかじゃなく、神主の娘!! これがイイですね!! そして毎日のように神社に通ってるうちに、愛が芽生えて…（妄 ③元日や 神そっちのけで 巫女に萌え ★三重県在住 みつる ①巫女。日本人なら巫女でしょう。黒髪長髪以外は認めません。 ②つるぺた胸。無垢な感じがしますから。巫女装束で胸がでかいのはいやらしくて実にけしからん、と。 ③巫女さんの 背後にまわり 押し倒せ! ★埼玉県在住 朔 ①メイドさん! 魔窟と化した部屋に有能なメイドが欲しいので。 ②家事全般に有能なのは基本で Hは苦手な方向で。ガードが堅いとなおよし。

★山形県在住 零 ①やっぱ「巫女」でしょう♪ メイド喫茶とか出てメイドは身近になったけど巫女は見たこと無いし…。 ②巫女は白だから乳首透け? なんとなく…巨乳か男っぽいイメージだからロリで行け!! ★鹿児島県在住 かつまき ①メイド。「旦那さま」に尽きる。主従とか対等でない関係は痛いけどメイドさんだけは別。むしろこちらが服従してもいい。ピュアーな憧憬ですよ? 御奉仕だのエロスよりな事は…いや…少しぐらいは…。 ②健気とか従順とか、ああそうさ男は身勝手な理想を持つものさ! ③清楚でも 下着はガーター 黒がいい ★神奈川在住 午後のお茶 ①巫女さん。和風が好きなので。 ②絹のような黒髪と白リボン、日本刀（もしくは薙刀）。 ③黒髪と 赤袴靡かせ いざ参らん ★大阪府在住 眼鏡ハッシー ①巫女。神聖な感じをかもし出しまくっていてポイント激高。メイドはちょっと…みたいな感じ。 ②とっこーちゃんが理想。あれには何回撃沈されたかわかりません。 ★神奈川県在住 なしお ①メイド。個人（自分?）のために働いてくれるから。

第4回勝者　巫女さん

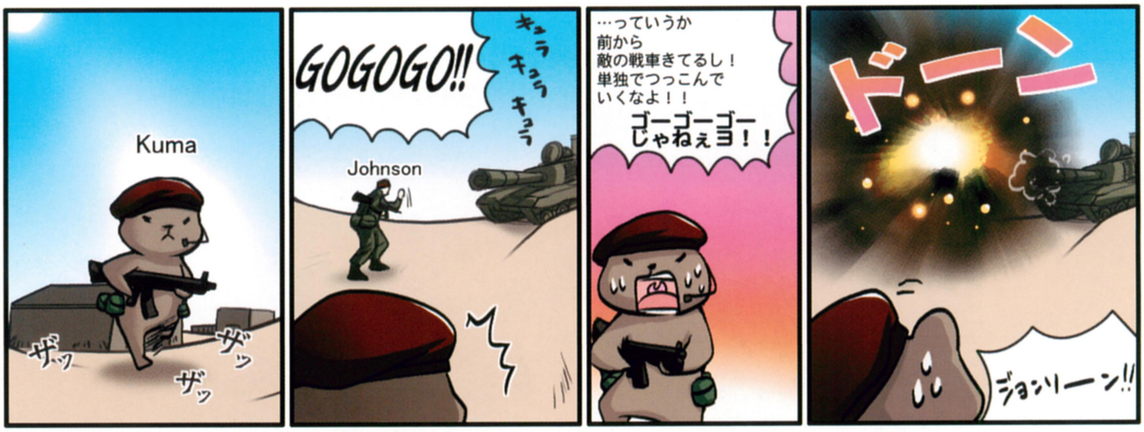
Illustration by ふくぽん

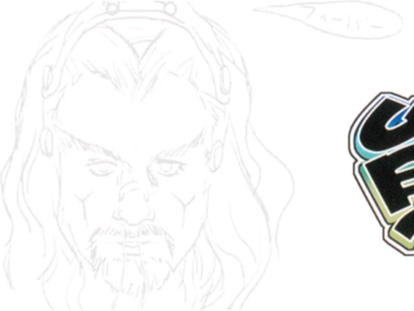
俺ツボはみだしファンクラブ

★大阪府在住 円具2式 ①正月の神社にいる巫女さんを除く、巫女さん。普段暇そうにしてる巫女さんが好きですわ(▽・・)ゞ 正月とかのバイトしてるのを見るとコンビニのレジしてる人に見えましたし。でも まぁ若い子が居てるし正月のも良いかも…。 ②ハチマキ。髪型はショートがいいっス。 ③参拝に 行くフリをして 眺めてる ★大阪府在住 ふくかいちょ ①メイド。あ～んな事から、こ～んな事まで可能な気になるし、巫女だとイたしてしまうと巫女では無くなりますから。それに、まだ何も知らないメイドに教えるのも…ねぇ(笑)。そ・れ・と、きゃんきゃんと言えばバニー、巫女といえば日宮月美（カクテルソフト 晴れのち胸騒ぎ）。いかん、歳がバレるな…。 ②…巨乳とか? ③ご主人の とりあえずナマ 待っている ★大阪府在住 人斬りクン ①巫女服のほう。なにやら犯してはいけない領域の様に思えるから。メイドさんは…女中さんですからね、何しても良いわけですよ。(笑) ②どじっこ、又は天然+眼鏡! ③膝にて 火照る素肌 いと美しきかな ★神奈川県在住 雪落 ①メイドさんですかね～。理由は、やはりご奉仕してもらうという漢の夢が…（お ②服にはいろいろあるでしょうが、ゴシックメイド服を…。 ③メイドさん、冥土の果てまで、メイドさん♪ ★兵庫県在住 高床式 ①巫女、和。 ②神社に立っている。

俺のツボを語れ

★関東地連千葉県支部在住 ゆめりす ①もちろん巫女さん。日本人は巫女さんでなきゃ。和服萌え! 人気キャラアンケートだって和服系が上位なんだし…。 ②ベース：巫女装束は赤白、黒髪でロングはデフォ。大きなタレ目で涙目おっけー! 装備品：御札・箒・破魔弓・お守り・玉串・短刀 ③巫女さんに 萌える友人 クリスチャン ★広島県在住 コバン ①巫女。僕のイメージでは、おっとりしてて、お姉さんタイプっぽいなので。大和撫子ってかんじがして◎ ②黒髪ロング! 竹箒とかもって掃除してるとなおよし! べたですけどそれがいいんですよ。 ③黒髪で ロングはべただが そこがいい ★京都府在住 ハル ①「メイド」がツボ。洋風良し、和風もよし、そこにチラリズムがあればさらに良し! ②チラリズム（半脱ぎ万歳!）③夢の国 一家に一人 メイドさん ★愛媛県在住 駄目人間 ①メイド ②普通ならここでお盆というのでしょうが、あえてここは、ご主人様を守るための二丁のグロック（銃）で。 ③マイブーム その一言は アリスちゃん

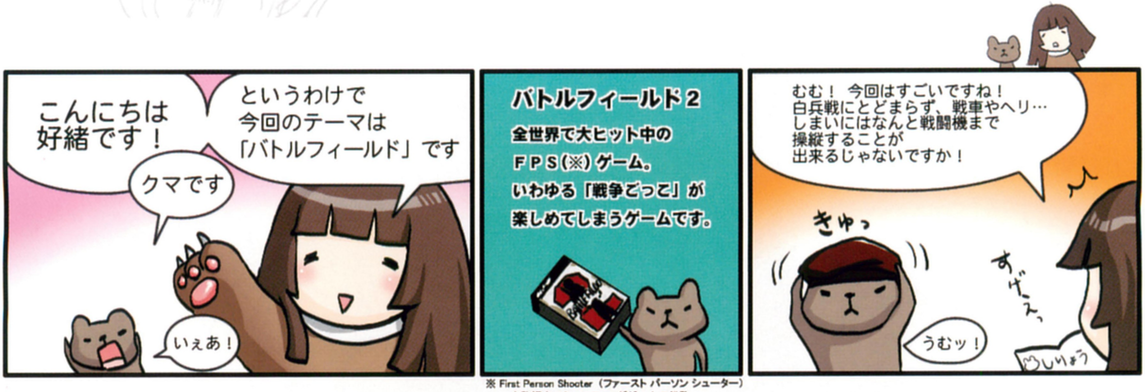




熊の穴

くまのあな

＊踏みにじられた「地球」＊



※ First Person Shooter（ファースト パーソン シューター）
一人称視点のシューティングゲームの総称。

オフラインモードでは
自分以外の味方キャラは
もちろんNPC（※）で
勝手に色々と
やってくれます。
NPC
NPC
NPC
プレイヤー
Kuma
※ Non-Player Character（ノン プレイヤー キャラクター）
ゲームに登場するキャラクターのうち、プレイヤーが操作しないキャラ。
よし！
この陣地は
いただきだ
ZE！
カラカラ
！！
ターン
くッ…！
もう少し
だったのに…
※いくつかある拠点で「旗揚げ」をするとその場所は味方陣地になります。しかし少々時間がかかる上に作業中は無防備に。
！？
Johnson
カラカラ
Johnsonに
おいしいところ
持っていかれた
Johnson
ニヤリ…
……
Johnson
ザッ
…っていうか
そっちには
敵の戦車が…
Johnson
ザッザッ
ドーン
ジョンソーン!!
NPCの動きは予測がつきません。
何してんだ
あいつは…
……
その後も
Johnsonの操作する
戦車にひき殺されたり…
Johnson
Sorry！
ドーン
どこからかJohnsonの
狙撃にあって死んだり…
Johnson
Sorry！
ターン
また
おまえかっ!!
オフラインは
オフラインで
とてもデンジャーな
ところであった！
味方NPCに
気をつけろ!!
え
……
また来週！

COMIC
KEMONONOANA
OOSAKA
同人ショップ獣の穴では
こっそり女の子も
売っていたりします
そこで偶然在庫のあった
ツンデレ少女を
衝動買いしてみました
じーーっ
あの…
この子ください
ポイント加算で…
獣の穴お勧め！
ツンデレ少女
2980000円
ドカッ
ゴロゴロゴロ..
「ツンデレ比率」
よーいちろー
ちょっと…
横を歩かないでよ
恋人と思われる
じゃないのっ
……
これが予想以上の
ツン具合で
デレの時が楽しみ
だったのですが…
私はステーキセット
こいつは水でいいわ
デレ状態には一向にならず
あまつさえHの時でさえ

キャラ作るぜ！

第三回

今回のヒロイン：ねこるスナイパー

閂カナン（かんぬき・かなん）

一部で通称かんかんちゃん。だがその通称は本人が大嫌い。
いっつもネコにひっつかれるナゾ体質な娘。
ネコはこのヒロインを発見するや否やひっつかずには
いられなくなる。爪を立ててぶらーんって感じ。
いつも一匹はくっついてる。でも二匹以上は
絶対にくっつかない。ナゾ。ネコは幸せ一杯になるまで
ひっつくと、あとはふつうに歩いて帰る。ほくほく顔。
ヒロインはネコを嫌がってはいるものの、
せがまれると食べ物をやっている。不器用な感じ。

そして夜は金次第でどんな狙撃もこなす一流スナイパー。
服は特殊部隊がよく着てる感じの黒いフィット服。
ポケット一杯あるやつね。頭には特殊なゴーグル。
いつでも使えるようにおでこに装備。（普段は使わない）
レミントンを構えて狙いながら、その頭には
やはりネコ（黒）。ネコもそれなりにヒロインの事情を
踏まえて、狙撃のときはすごい静か。まさに借りてきたと
言わんばかりのネコっぷり。ネコ感服。感服ネコ。
色がブラックなのはいわばネコの気持ち。恩返しのネコ。
ネコの恩返し。帰りはネコと一緒に屋台でラーメン食べていく。
昼は学生、夜はスナイパー、そんなヒロインで一丁！

テキスト／はちまん　イラスト／K

ちなみにこの娘、マンションの近所にあるパン屋のおにいさんにラブです。
素っ気ないふりしつつも「ありがとう」とか言われてドキドキ。
お昼は一人（とネコ）で幸せそうにパンかじってます。

友達の『柊ひいら』は明るく気さくな
巨乳娘。かんかんの命名者。
そしてかんかんの天敵（学園生活の）
一人でいたいときもさせてくれない、
そういうキャラ。

その妹、『柊みいら』は
根暗で引きこもりの貧乳娘。
かんかんの同業者。
いつも敵。正体は誰も知ら
ない知られちゃいけない。
気がつけば柱の影からこっち
を見ている、ああいうキャラ。

…できたー！（スマ●マ風に）
ふよよ～、ふよよ～。飛ぶ時はいつも無重力体験…
そんな気持ちを忘れてないkai？（今キミと無線接続）
んぐぐぐ…段々ネタに詰まってきているのは超秘密なのだ。
とかいいつつ次・回・予・告！（サク●大戦を思い出せ！）

『はちまんはそれをツンデレと呼ぶんだZE？』

やはり僕は…僕は、エロゲーが好きだと思うのですよ！（サンボ風）

このコーナーは、企画能力の無い人間が企画能力をつけるべく、何か無理やり企画書を作ってみようというコーナーです。
最後にはTADA開発部長さんに見てもらい、企画の仕事志望の人の役にもたったらな～と思ったり思わなかったり。

きかくだおれ

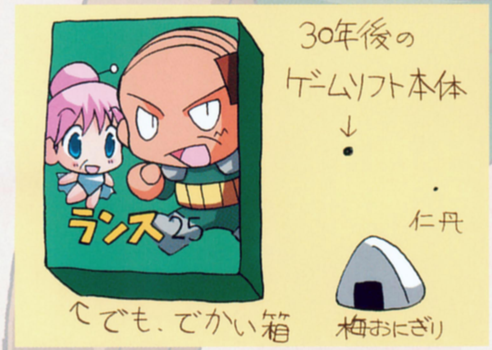
こんにちは！このコーナー開始から１年過ぎてしまいましたが、未だにさっぱり企画を考える能力の上がらないユニット描き、ドラ之介モグ太です。
次回は、さすがに何もネタが浮かばなくて別のコーナーになってるかも（ページに穴開くと困るしね）。でも今回はなんとかやりまーす！良かったらお付き合いくださいませ。

今回は後のコーナーで何か一瞬復活するらしいので、そういえば昔の会報の某コーナーを読んでいるときにこんな企画はどうかなーと考えてたなーというのを書きます。
某コーナーの担当の方々は台湾に行ったきり帰ってこなくて設定とか聞けないので、全てできとうですよ。

企画書１　ゲームストーリのプロローグ

わしが30年間待ち続けたゲームが発売した。途中、何回も「あぁあの企画無くなったんだ（やっぱりな）」と思ったけれどまた出てきて、その繰り返しを、繰り返し繰り返し×10いつまで繰り返すんだろうと思っていたらついに完成したらしい。わしもすっかりよれよれのおっさんになってしまった・・・・。
あぁでも、まだ通販サイトの尼蔵から届かないんだよな～。もう到着予定日から1年経つんだけど‥とか思っていた所、わしをねぎらうかのようにインターホンが鳴った。
「尼蔵でーす。ご注文の品お届けに参りました～！」

「エイプリール企画じゃなかったんだ‥」
わしはてきとうな絵の描かれたパッケージを眺めた。目からは何故か涙が‥（花粉？）。
「それにしても家庭用ゲーム機でエロゲが出来るようになるなんてな～」
PS-9800でゲームを起動させながら、わしは感慨にふけった。



ボタンを押すと、主人公の男が何かてきとうなことを喋って女の子を物色し始める。
「なんだ、普通のゲームだな」
そう思った矢先、主人公の方に見覚えのあるでかいリボンを付けた女の子キャラが駆け寄ってきた。
女の子はなにか主人公に話しているみたいだが、あっさり無視される。
「あぁ、そういえばこんなのいたよなー。最初は妹っぽいキャラでヒロイン予定だったような‥」
また、懐かしさのせいか花粉のせいかよく分からないが涙が・・・・。
すると、急に画面が揺れだした。昔ながらのエフェクト？とか思って見ていると、テレビ自体もそれに合わせて揺れ始めた。
「わしのふすま型テレビが！」
倒れて壊れないように、わしがふすま型テレビを押さえると同時に、テレビからどす黒い叫び声が放たれた。
「ちょっとー！そこのあんた！ボーっと見てないでなんとかしなさいよ！！わたしはヒロインなのよ！」
ボリュームを上げすぎたのかと驚いて画面を見ると、さっきのでかいリボンの女の子の顔（でかいのはリボンです）が大映しになっている。
もしかして、わしに喋りかけてる？？いやいや、最近女の子と喋る機会が無いから、つい妄想が・・・・。
「ちょっと聞いてるの！あんたよあんた！」
わしの方を向いて、女の子が怒鳴る。やっぱり、わしに喋りかけてる！？
「あのね！わたしはこのゲームのヒロインなの！ヒロインでなくちゃいけないの！だからわたしをヒロインにしなさい！！」
「え？でも・・・・」
「デモも体験版もいらないのよ！早くわたしをヒロインにしないと、エッチな声で一日中叫び続けるわよ～！！！」

うーん。よく分からないが、一瞬のうちに女の執念深さをわしは学んだ気がする（ゲームってすごね！）。
彼女はヒロインになりたいらしい。
まぁ、３０年も待ったよしみだし手を貸してやらんでもないが。
わしも３０年間いろいろあって、すっかり人間がまるくなったもんだ・・・・。そういえば、昔はツンデレなんてもんもはやったよなー。
とか、画面の中で叫び続けている女の子を見ながら、わしはついボーっと昔を振り返ってしまった・・・・

ゲーム本編に続く

企画書２　ゲームの流れ

脇役のでかいリボンの女の子をプレイヤーが動かし、主人公の男（ゲームの主人公が買ったゲームの主人公‥‥）に気に入らせてヒロインにすることがこのゲームの目標です。

システムは従来の恋愛シミュレーションと同じで、リボンの女の子に主人公の男の喜ぶことを喋らせたり、やらせたりしてポイントを稼ぎ、主人公に気に入らせてヒロインにさせていくというものです。

ただ、リボンの女の子以外の他の女の子とか実際のヒロインをヒロインにしたい場合は、リボンの女の子に失敗をさせて主人公のリボンの女の子への好感度を下げたり、リボンの女の子を使って他の女の子を盛り立てて主人公の他の女の子に対する好感度を上げたりします。

それぞれ、主人公と仲良くなった女の子はいろいろビジュアルが出ます。

プレイヤーの操作の仕方が上手くいって、リボンの女の子がヒロインに近づくと、リボンの女の子からのプレイヤーへの信頼度が上がります。

信頼度が上がれば上がるほど、プレイヤーの言うがまま、いろいろやってくれるようになります。

ある意味女の戦いなので、他のヒロインをはめていったりも出来ます。そっちがメインの方が面白いかな？？

リボンの女の子以外の女の子をヒロインにすると、リボンの女の子がエッチなことを叫び続けていろいろ困るので、可哀想ですが最後に倒さなくてはいけません。

ヒロインでありラスボスです。なので、ラストに突然、対戦アクションゲームになります（アリスソフト初アクション？）。

筋通り（？）、リボンの女の子をヒロインにすると、新たにリボンの女の子が本当にヒロインのゲームが始まります。「大番長、高倉仮名ヒロインバージョン」ですが‥‥。

作る余裕があったら、何かＲＰＧとかでも‥。剣持っている設定もあった気がするし。

こんな感じ4コマ

という感じです。なんか文字にすると、何が主人公で何がヒロインで何が本編なのか分かりにくくてややこしいですね‥

今回は、毎度毎度駆り出してしまって申し訳ないのですが、もしかしたらもう最後かもしれないしＴＡＤＡ開発部長さん、チェックよろしくお願いします！

TADAさんのありがたいお言葉

うーん、ちょっとよく分からないです。
初期の企画の方がシンプルでよいですよ、ゲームは深く考えては駄目です、シンプルなのがいい。
では、今日は年季だけはベテランの私が企画の極意をお教えしよう。

ゲームを作るのに第一に考えるのは・・・　自分が楽しい事。
自分が面白いと思うルール作り、ネタ作り、設定作りです。
やっている事は、ガキの頃　鬼ごっこや野球など自分らなりのローカルルールを作って遊んでいた所となんら変わりありません。
これなら売れそうだなぁとか、これなら喜ばれるんじゃないだろうかとか、駄目です。
作るゲーム作るゲーム、すべて自分が遊ぶ為に作るんですよ。そう思って企画する。
すると自分勝手な妄想炸裂・・・・
あれ・・うーん、きっと他の人がそんな企画持ってきたら俺は没にするな。
自分はオーケだけど人のは没・・最低だな俺

確かに最低です！‥‥ていうのは冗談で、いつもかなり駄目そうなのでも、余りひどく言われないので少し不安だったのですが、今回は辛いコメントで安心しました。ありがとうございます！せっかく企画を考えるヒントを今回いただいたので、次回も頑張って考え‥たい‥‥（今回かなりギリギリ‥）。

ゲームつくろう！

くかー！（怒）

フカ～

カーッカッカッカ！ 私は魔界のプリンス！

ちんこちんこを鈴木とかいう女にとられて大ショック！
ちょっと大人気だからって！」

おおっと突如勃発したちんこの醜い奪い合い、寝取り寝取られ風燐属性！

古今東西、女の愛憎劇はドロドロですねぇ

ちんこ…ドロドロ…ぐぅふふ…

そこ！ 変なはしょり方＆笑い方してんじゃないわよ！
一昼夜×３すなわち三日三晩におよぶ今後の方針検討の結果発表！

…ゴクリ

イエーイ！ まん

ガッ
ギュルッ
ドカッ

カーッカッカッカ！ 貴様の腕をもらうぞー！

ほっ。ふーみんさんが暴れ酔っ払いのおかげで、このページの品位は守

え？ あれっておっぱい？ ほらそこのおっぱい！ 君のおっぱいか？
だめだよこんなとこにおっぱい置いてたら！ 誰か持って帰っちゃうだろ！

もむなー！ 放せ！ ユリは需要低いんじゃー！

…守り、壊すし…

お嬢ちゃん、ブタは食うために肥やすんだぜ、ぐぇっへっへ

ところでなによ、この前のページのヌルい企画は！
お憎ったらしゅうございます白ハニワ様もいやがりますし！

どうしてビミョーに敬語なんですか？

ビミョーに怖いからよ！
とにかく！ ここは一つ、ゲーム企画のプロである我々が、お手本を示すフリをして
あわよくばコーナーを乗っ取ろうじゃないの！

ゲーム企画って…何だっけ？

ほら、４年程前から２年間。みなさんから意見を頂いて、理想のゲームを作るぞ、って

あー…？ あー…そうだった…かな？ で、どうなったっけ

聞くな！ て言うか、なんで忘れてんのよ！ もうアル中は無視！
さあ我々のすばらしい企画、とくと御覧なさい！

企画１

父から任されたアパート管理。せっかくだから何かの漫画みたいに住人はみんな美女にしたい！
ターゲットの女の子に優しくして好感度を上げ、タイミングを見計らって彼女の家に放火！
焼け出されたヒロインをアパートに誘っちゃえ！敷金礼金は君の笑顔でＯＫさ！
今日から僕たち、同じ屋根の下！ステキなアパート、その名は！

「ＧＡＬ荘アイランド」！

どうよ！

どうって言われても

ところで［アイランド］ってなんですか～？

［ＧＡＬ荘］だけだと、同じ名前のアパートが既にあるかもしれないでしょ！
さあさあ次いくわよ！ ヒマでヒマで、ネタのストックなら売るほどあるわ！

企画２

魚エビカニ玉子に貝、タコイカいくらウニクジラ！
数百種におよぶ様々な「ネタカード」を、江戸前の技が光る「シゴトカード」で最高の一カンに仕上げろ！
うなれ包丁！
あがり一丁！
お子様だって容赦はしないぜ、ワサビカード・ダブルコンボ！

包丁王者「スシキング」！

カードは１パック４枚入りで１５０円よ！

ボスらしくない良心的な値段設定ですねぇ

あんたサラリと失礼発言ね。まあ安心なさい。ネタカードは店頭の筐体についてる「ヤナギバスライサー」で読み取るとバラバラになってもう使えないのよ！

なんとリアルな生モノ感覚…！

JRとタイアップして、各都道府県で「ご当地ネタカード」を発売！出張のお父さん、お子さんに10パックほどいかが？ ボロモウケの予感よ、オーホホホ！

ところでエロはどうしましょう？

い、いいのよ儲かれば！ エロくないエロゲーだって、珍しくないじゃない！

企画３

お気に入りの女の子を選択！
そして後は…専用コントローラー「マスコン」をひたすら、しごけ！しごけ！しごけ！
きつくてもダメ！ 早くてもダメ！ 絶妙の力加減で、己を頂へと導け！
そしてフィニッシュ！ モニターにアップになった女の子の顔面にほとばしる、白濁！

「顔射でＧＯ！」

男性は純粋にぶっかけを楽しめばよし！
女性は練習だと思って遊ぶもよし！

めざせ一流の手コキスト！
タ○トー辺りがお得意の、職業系シミュレーターですな！

ところでこのタイトル、ＡＶでもう出てそうですねー

いっとくけど男子！ Myマスコンの使用は禁止よ！

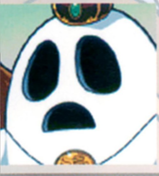
どの4コマ

さあ、これでどうでございますわよ！ この白いおハニワ野郎様 御中！

ウォンチュウ！

え、焼酎？ どこ？ どこ？

TADAさんのありがたいお言葉



誰？ 君たち・・・

忘れてる！ くかーーーーーーーーーーーーー！（激怒）
もうご容赦して差し上げられませんですわ、
この、少々おボケになられたホワイトハニワ御大ったらもう！

ところでさっきの企画、
仮名はどこに出すんです？

あ、忘れてた

ひっどーい！

なあ、焼酎どこよ？ どこー？

END

宇宙(そら)から イヌミミ少女が 降ってきた!?

「ちからいっぱいおまもりしますから
かわいがってくださいねっ？
マスター♪」

●ハーティ
宇宙最強のイヌミミ＆しっぽ少女（？）

謎の超エネルギー＜ラスティ＞で動く＜ラスティオ＞と呼ばれるアンドロイド（この姿は戦闘モードで、中身自体はイヌミミとしっぽを除き地球人の女の子と外観的には大きな違いはない）。

こんななりでもリミッター解除状態では惑星一つ破壊できる戦闘力を持っているくせに、頭の中には＜ラスティ＞と融合した者＝マスター＝裕介への忠誠と愛情しかないという困ったお嬢さん（笑）。見た目の通りわんこそのものの性格で裕介に甘えているのが大好き。

「ラスティ・ファイター」

●脳内妄想進行中(笑)
CG illustrated & text by NARITAYA

「じょーだんじゃ、ないわよっ！」

●如月文幸（きさらぎみゆき）
幼なじみは
意地っ張りな格闘少女。

ズボラで自分から行動を起こしたがらない裕介を叱咤し尻を叩いて行動させてきた幼ななじみで、同い年だが姉のような存在。

突然現れて天羽家に居着いてしまったハーティに「理解不可能な対抗心（自身談）」を抱いてしまい、結果として様々な騒動に巻き込まれることに？

気が強くて意地っ張り。口より先に手が出るタイプだけど、家事一般すべてこなせる家庭的な一面も。

父親が道場を開いている『如月流無敵武闘術』の師範代という、格闘スポーツ少女でもある。

●天羽裕介（あもうゆうすけ）
いわゆる「巻き込まれ系」主人公

全くの偶然から（？）宇宙の超エネルギー＜ラスティ＞と融合してしまい、その力をわが物にしようとする様々な敵につけ狙われたり押し掛けイヌミミアンドロイドになつかれたりという面白い目（笑）に遭うこととなる。ただし自身ではなぜか＜ラスティ＞のパワーを行使できず、車にはねられても怪我をしないぐらいの肉体強化がなされた程度。しかし「肉体的接触」で他者に力を与えることができる。

良くも悪くも「普通」。どちらかというと受け身な性格で、他人や状況に流されやすい傾向。ややズボラ。スケベ関連は年頃の男子並に好き。

父親は現在は海外勤務。　母は死別。

父と一緒に海外へ行った２歳年下の妹がいる。

●Story:

『遙かな太古より銀河で希に発見される、未だ解明されざる神秘を秘めた超エネルギー体』……それが＜ラスティ＞だ。

通常＜ラスティ＞を動力として稼働する＜ラスティオ＞と呼ばれる強力な戦闘能力を秘めたアンドロイドとともに発見され、＜ラスティ＞を体内に取り込めた者は、＜ラスティ＞自体のパワーと、＜ラスティオ＞の戦闘力を行使して、一つの星の王にすらなることすら可能だと言い伝えられている。

そんな大層な（≒眉唾くさい）超エネルギーと全くの偶然？から融合してしまった地球人の少年・天羽裕介。

裕介の元には体内の＜ラスティ＞を狙って宇宙犯罪組織の女首領やら、同じ地球人のエージェントやら、多種多様な魔の手が夜討ち朝駆け状態で押し寄せてきて大騒ぎ!?

まさにピンチの裕介を護るために戦うのは、彼をマスターと慕う宇宙からやってきたイヌミミしっぽの超戦闘アンドロイド……＜ラスティオ＞のハーティだった！

●ユーリィ・ジャドー（右）

「めざすは宇宙一の女王様よっ!!」

エルフリート人。金髪碧眼ナイスバディな宇宙犯罪組織＜ジャドゥム＞の首領……といっても構成員は彼女の他に部下が二人だけという超弱小っぷり。＜ラスティ＞を奪取して自らが融合者となり、＜ラスティオ＞を操って一気に組織を拡大し、その女王様として君臨しようと目論んでいる。

その場のノリと勢いで突き進み、転んでも反省しないタイプ。しかし貧乏生活が長かったせいで？　妙なところで所帯じみた倹約家でもある。

恋愛に関しては惚れっぽく冷めやすい。経験はイロイロと豊富。

●サーリン・ナオー（中）

「ちっ、ちっこいがらって
コドモあつかいすんなよっ!?」

ヌコール人。メカとか　武器方面のエキスパート。戦闘時は大型のパワードスーツ＜グレートサーリン号に＞搭乗。

外観から子供扱いされるのを嫌っているが、性格は子供っぽくキレやすい。首領のユーリィを『おねえちゃん』と呼んで慕っている。ウーリンの双子の姉（呼び方は『うーちゃん』）。

●ウーリン・ナオー（左）

「あの、本気で殴り合ったらおたがい
痛いと思いますから…やめません？」

ヌコール人。普段はぼーっとした印象だが格闘技のエキスパート。超戦闘モードに入ると獣化＋狂戦士化する（身体への負担が著しいので、通常はユーリィに封印されている）。

おっとりとした、優しい性格。首領のユーリィを『ユーねぇ』と呼んで慕っている。サーリンの双子の妹（呼び方は『サーねぇ』）。

宇宙犯罪組織＜ジャドゥム＞

（ただいま全構成員数・３名）

毎度おおきに成田屋です。

……てな感じの設定で、てな感じのキャラクターで、←てな感じのシーンなんかもおり混ぜて、何かお話を作ろうかなー、なんてことを２００６年のお正月休みに妄想していたのでした。

われながらベタやなーとは思うんですけど（笑）自分の好きなもの（人外娘さん・ツンデレ・金髪碧眼グラマー・ｅｔｃ…）好きなお話（変身ヒロイン・ハーレムコメディ・ｅｔｃ…）を寄せ集めたらこうなってしまいました。……まぁ、妄想だからベタでもいいですよね…（´▽⊂）

コレを描いてる最中もなお妄想は進行中でして、ある程度まとまったら何らかの形でお目にかけたいと思っています。

実現しましたらその時は、優しくなまあたたかい目で見守ってやってください（全然違うものになってる可能性もありますが（笑））

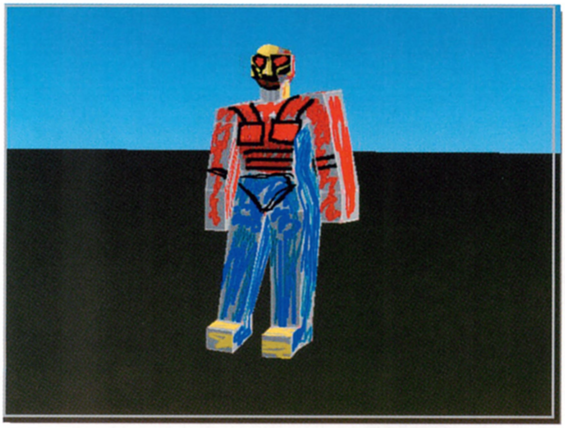
ではでは〜。

（……某ＮＥ●ＴＹＰＥ誌の記事みたくしたかったけど私には無理でした　　orz）

妹尾雄大が１人でゲーム作る企画（仮）

はい、ごきげんようです。勝手ですが、今号から新企画が始まります。内容はプログラミングしか能がない僕が、１人で１本のゲームを作ってしまおうという無謀な企画です。まあ、やらずに諦めるよりもやって後悔しようということで、ＴＡＤＡ部長か栗林さんから停止命令がかかるまでやり通してみせますよっ！

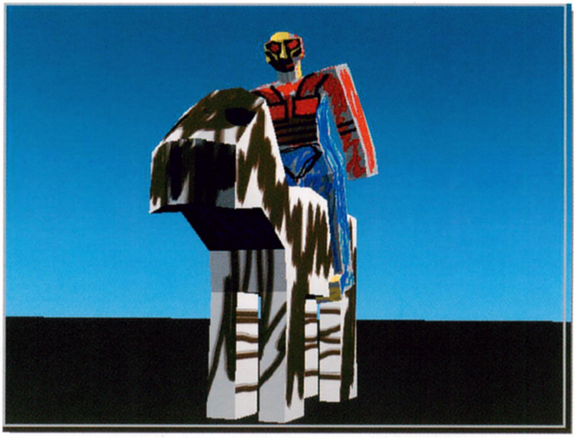
というわけで、何はともあれまずＣＧがなきゃいけないわけです。で、昨今はなんでも３ＤＣＧらしいので、Lightwave8.5 を使ってまずは主人公キャラを作ってみました。



だから僕に筆（マウスだけど）を持たせるなって何回いわれせば……っていってもはじまらないので、あきらめてこのままいきます。

あ、ちなみにこれは「宇宙刑事ユーダイン」という宇宙を股にかける刑事です。今年で２９歳になります。

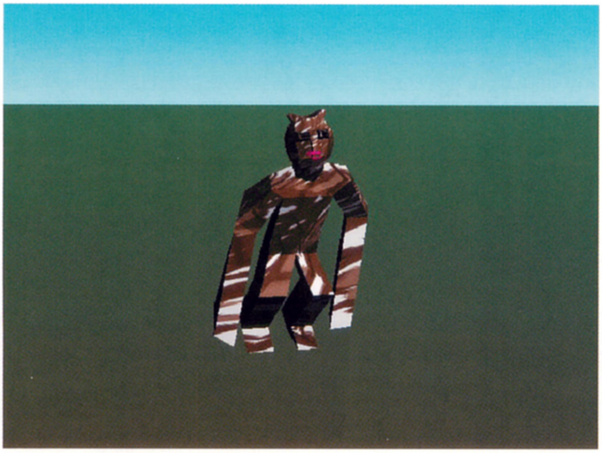
言い忘れましたが、ゲームの内容はスペースオペラＲＰＧです。あ、次に主人公が愛馬に乗っているシーンをレンダリングしてみました。



なんか無意味に勇ましいです。ポリゴンがめり込んでいますけど。

それにしても、これ作るのに使った Lightwave8.5 ですが、おととしに僕が趣味でＣＧやるために２０万円だして買って、速攻で絶望のふちを見せられたのですが、またこんな形でこのツールを使うハメになるとは思いませんでした。

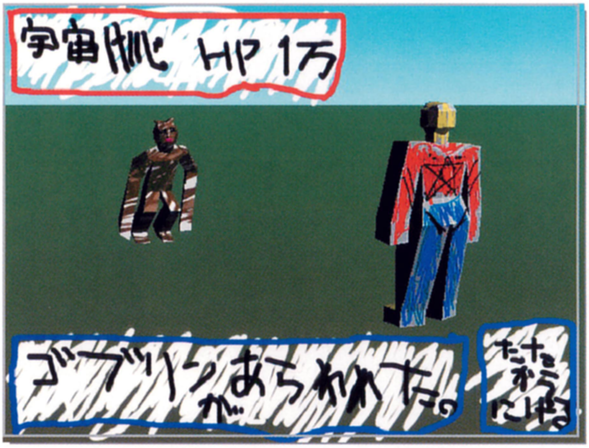
気を取り直して、今度はモンスター作ってみます。やっぱりモンスターっていったらゴブリンですよね！



なにこれ……。なんかどんどんゲーム作る気が失せてきましたが、やるって言ったからには完成するまで突き進みます。

あ、そうそう、一応ストーリーを説明しておきますね。うーんと、どうしようかな、えーと宇宙刑事ユーダインという刑事がおりました。ある時、太陽系をパトロールしていると宇宙船が何者かの攻撃を受けて操縦不能になり、地球へ墜落。なんとか宇宙パワァで助かったけど記憶喪失になり、自分が誰か分かんなくなりました。あれこれ放浪していると、九州の草原で野生馬と遭遇。なんか意気投合してしまって仲間に。調子に乗って海を渡って上海に上陸。もめ事を起こして現地人と激突。宇宙パワァを使って上海平定。さらに戦争起こして中華統一。そのままよく分かんないまま中国軍を率いて西進。ふと気がついたらユーラシア大陸統一。でもそれは夢オチでしたってストーリーです。長くてすみません。

あ、ゲームって言っているんだし、なんかゲーム画面のイメージ作らないといけないですね。ということで戦闘シーンをレンダリングしてみました。



うあ、見たこともないような前衛的なゲーム画面に。というか、シュールですね。まあこんな画面が無意味にリアルタイムでぐりんぐりん動く予定です。

……というか、これ別にゲームじゃなくても良いような気がしてきました。あ、映画にしようかな。短編映画。まあそれは次回（があれば）までに考えるって事で。

とりあえず、次回はオープニング曲を作ろうかと思います。もちろん作詞作曲歌すべて僕で。その間にちょっと絵を勉強して、もう少しマシなポリゴンになるように努力しようかと思います。ではまたごきげんようー。

栗林の墓04

呂布萌えー!!

やぁどうも栗林ですよ。
前回アンケートで色々聞いたところ、
「もう描かなくて良いよ」とか「文字だけで良いよ」とか
栗林に優しい回答が殆ど無くてガッカリです。
以後はアンケートの結果通り、3Dと2D半々くらいで行こうと思います・・・

さて前置き終了、もういっちょ呂布萌えー!!
今回は「ドラゴンシスター!」の呂布を作ってみました。
最近おっぱい星人だった栗林のちびっこセンサーが久々に超反応!
萌え萌え言ってるわりにカラーリングわかんないので色はテキトーですけど、
2Dカラーってことで勘弁してください(;;
いやー呂布可愛いね、どこが可愛いかって、可愛い所が可愛いね。
つまり・・・とにかく可愛いんじゃドリャー!!
と、ワケのわからぬままサヨウナラー

追伸　張飛も好きです。おっぱいおっぱい。

52話　回さない美学！
（子供の頭にスライムをトロリ）

CGは17年ゼミ

製作ちーぼう

2006.01.23

城之内ゆかり

瀬戸内ナルト

ターバン
ゲーム会社に勤める謎の上司。泥の達人。常々犬に色々を教えてもらっている。
社長には頭が上がらない。

たまに登場する人？達
チャツミ♂♀
ジュゴン
社長

犬年 byユカリ

今月のCG
退廃的かつシルクロード的価値観につらぬかれた
シズル感溢れる緑で躍動感を感じさせる事に成功している。　−50点

BGM. コーヒのにおいにくんくんするオレ音

焼肉

A-LICE

OPEN!!

日本初の特殊焼肉店、
天満橋にオープン！

いままで経験したことの無い「焼肉」が味わえます。
一度味わえば忘れることは出来ません。

パーティプラン（4名様より）3万円〜

一人丸ごと大小ご予算によりご相談させて頂きます。

おすすめメニュー

ハラミ	……600円
モモ	……500円
シリ	……650円
ムネ	……800円
ホルモン	……300円
レバー	……500円
恵部	……300円
カブト煮	……時価

（かわいい、美人 etc.）

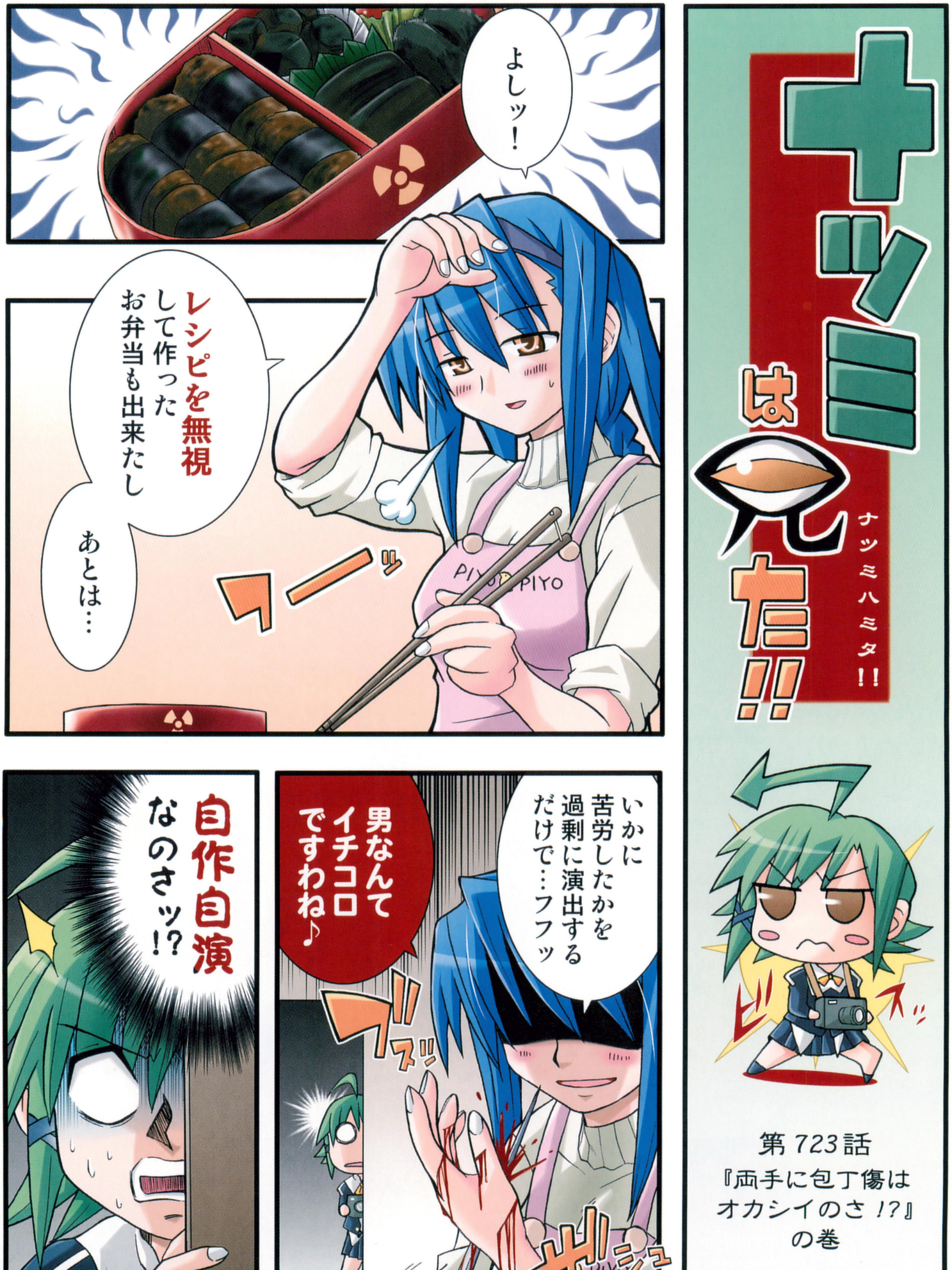
焼肉 A-LICE

〒530-0043
大阪市北区天満3−12−3 ハニービル B29F
TEL 06-6882-2821
営業時間／17：00〜26：00

開店準備スタッフ（アルバイト）募集

- 募集条件…若い女性、男性可
- 時給…体重により異なります。
- 資格経験…肉付きがよく霜降りな女性優遇します。身寄りの無い方大歓迎！
- その他…住込み、長期優遇

DARCROWS
EURESHYA
006.1 by SHIGATAKE


ナツミは見た!!
ナツミハミタ!!
第723話
『両手に包丁傷はオカシイのさ!?』の巻
作・くろがねぎん
よしッ!
レシピを無視して作ったお弁当も出来たし
あとは…
フーッ
PIYO PIYO
いかに苦労したかを過剰に演出するだけで…フフッ
男なんてイチコロですわね♪
ブスッ
ザシュ
自作自演なのさッ!?
ビシッ

SOFT CATALOG

●タイトル　ぱすちゃC＋＋追加生産版
●動作スペック　OS:Windows98／Me／2000／XP　日本語版（要　DirectX　9.0以上）　CPU:PentiumIII　500MHz以上　メモリー:256MB以上　HDD:2.8GB以上
●メディア　DVD－ROM（仮想ドライブでは動作は保証しかねます）
●ディスプレイ　800×600　フルカラー表示可能
●対応音源　WAVE音源、DirectSound対応ボード
●価格　4,200円（税込み4,410円）
●内容物　DVDトールケース、ゲームDVD-ROM1枚、ドラマCD1枚、マニュアル1冊、絵葉書サイズカード3枚（両面印刷）
●製品番号　ALS-0057XX
●JANコード　T4988650-600732

●タイトル　GALZOOアイランド
●ジャンル　この業界における正統派RPG
●動作スペック　OS:Windows98／Me／2000／XP　日本語版（要　DirectX　9.0以上）　CPU:PentiumIII　500MHz以上　メモリー:256MB以上　HDD:4.5GB以上
●メディア　DVD－ROM（仮想ドライブでは動作は保証しかねます）
●ディスプレイ　800×600　フルカラー表示可能
●対応音源　WAVE音源、DirectSound対応ボード
●価格　8,500円（税込み8,925円）
●内容物　大型紙箱パッケージ、ゲームDVD-ROM1枚、スタートUPガイド1冊、マニュアル1冊
●製品番号　ALS-0057XX
●JANコード　T4988650-600732

●タイトル　ぱすてるチャイムContinue
●動作スペック　OS:Windows　98／Me／2000／XP　日本語版（要　DirectX　9.0以上）　CPU:PentiumIII　500MHz以上　メモリー:256MB以上　HDD:2.8GB以上
●メディア　DVD－ROM（仮想ドライブでは動作は保証しかねます）
●ディスプレイ　800×600　フルカラー表示可能
●対応音源　WAVE音源、DirectSound対応ボード
●価格　8,500円（税込8,925円）
●発売開始日　2005年 6月17日
●内容物　大型紙箱パッケージ、ゲームDVD-ROM1枚、スタートアップガイド1冊、マニュアル1冊、「ウルトラ魔法少女まなななvol.5」ソフト1本
●製品番号　ALS-0057
●JANコード　T4988650-600701

●タイトル　RanceVI-ゼス崩壊-
●ジャンル　この業界における正統派RPG
●動作スペック　OS:Windows98／Me／2000／XP（日本語版）（要　DirectX　9.0以上）　CPU:PentiumIII　500MHz以上　メモリー:256MB以上　HDD:2GB以上　サウンド:WAVE音源、DirectSound対応ボード
●価格　8,500円（税込8,925円）
●発売開始日　2004年8月27日
●内容物　大型紙箱パッケージ、ゲームDVD-ROM1枚、スタートアップガイド1冊、マニュアル1冊、「ウルトラ魔法少女まなななvol.1」ソフト1本
●製品番号　ALS-0055
●JANコード　T4988650-600688

●タイトル　魔女の贖罪
●ジャンル　快楽系恥辱アドベンチャー
●動作スペック　OS:Windows98／Me／2000／XP（日本語版）（要　DirectX　5.0以上）　CPU:PentiumIII500MHz以上　メモリー:128MB以上　HDD:1GB以上　サウンド:WAVE音源、DirectSound対応ボード
●価格　2,800円（税込2,940円）
●発売開始日　2004年4月16日
●内容物　DVDトールケース、ゲームDVD-ROM1枚、マニュアル1冊
※ユーザーカードは入っておりません。
●製品番号　ALS-0054
●JANコード　T4988650-600671

●タイトル　大番長
●ジャンル　地域制圧型シミュレーション
●動作スペック　OS:Windows98／Me／2000／XP（日本語版）（要　DirectX　5.0以上）　CPU:PentiumIII　500MHz以上　メモリー:128MB以上　HDD:2GB以上　サウンド:WAVE音源、DirectSound対応ボード
●価格　8,500円（税込8,925円）
●発売開始日　2003年12月19日
●内容物　大型紙箱パッケージ、ゲームDVD-ROM1枚、スタートアップガイド1冊、マニュアル1冊
●製品番号　ALS-0053
●JANコード　T4988650-600664

●タイトル　DARCROWS
●ジャンル　完全調教陵辱ゲーム
●動作スペック　OS:Windows　98／Me／2000／XP　（日本語版）　CPU:Pentium　100MHz以上　メモリー:32MB以上　ハードディスク:100MB以上の空き容量　メディア:CD-ROM（仮想CD-ROMでは動作は保証しかねます）　ディスプレイ:640×480　フルカラー表示可能　対応音源:MIDI音源、WAVE音源
●価格　2,800円（税込2,940円）本ゲームソフトは、1999年11月18日に8,500円にて販売した物を廉価版として低価格にて提供している物です。
●発売開始日　2003年10月24日
●内容物　DVDケースパッケージ、ゲームCD－ROM1枚、マニュアル1冊
●製品番号　ALS-0038A
●JANコード　T4988650-600633

●タイトル　PERSIOM―約束の集う場所―
●ジャンル　地域制圧型シミュレーション
●動作スペック　OS:Windows98／Me／2000／XP（日本語版）（要　DirectX　5.0以上）　CPU:PentiumII233MHz以上　メモリー:64MB以上　ハードディスク:250MB以上の空き容量　メディア:CD-ROM（仮想CD-ROMでは動作は保証しかねます）　ディスプレイ:640×480　ハイカラー表示可能　対応音源:CD音源、MIDI音源、WAVE音源、DirectSound対応ボード
●価格　2,800円（税込2,940円）本ゲームソフトは、2000年4月13日に8,500円にて販売した物を廉価版として低価格にて提供している物です。
●発売開始日　2003年10月24日
●内容物　DVDケースパッケージ、ゲームCD－ROM1枚、マニュアル1冊
●製品番号　ALS-0039A
●JANコード　T4988650-600640

●タイトル　ママトト～a record of war～
●ジャンル　シミュレーションRPG
●動作スペック　OS:Windows98／Me／2000／XP（日本語版）　CPU:Pentium　100MHz以上　メモリー:32MB以上　ハードディスク:100MB以上の空き容量　メディア:CD-ROM（仮想CD-ROMでは動作は保証しかねます）　ディスプレイ:640×480　フルカラー表示可能　対応音源:CD音源、MIDI音源、WAVE音源
●価格　2,800円（税込2,940円）本ゲームソフトは、1999年7月1日に8,500円にて販売した物を廉価版として低価格にて提供している物です。
●発売開始日　2003年9月26日
●内容物　DVDケースパッケージ、ゲームCD－ROM1枚、マニュアル1冊
●製品番号　ALS-0035A
●JANコード　T4988650-600626

●タイトル　SeeIn青―シーンAO―
●ジャンル　ADV+Love
●動作スペック　OS:Windows98／Me／2000／XP（日本語版）　CPU:Pentium　100MHz以上　メモリー:64MB以上　ハードディスク:150MB以上の空き容量　メディア:CD-ROM（仮想CD-ROMでは動作は保証しかねます）　ディスプレイ:640×480　フルカラー表示可能　対応音源:CD音源、MIDI音源、WAVE音源
●価格　2,800円（税込2,940円）本ゲームソフトは、2000年7月6日に8,500円にて販売した物を廉価版として低価格にて提供している物です。
●発売開始日　2003年9月26日
●内容物　DVDケースパッケージ、ゲームCD－ROM1枚、マニュアル1冊
●製品番号　ALS-0040A
●JANコード　T4988650-600657

●タイトル　妻みぐい2
●ジャンル　新感寝取り系人妻アドベンチャー
●動作スペック　OS:Windows98／Me／2000／XP（日本語版）（要　DirectX　5.0以上）　CPU:PentiumII又は各後継CPU　233MHz以上　メモリー:128MB以上　HDD:750MB以上　サウンド:WAVE音源、DirectSound対応ボード
●価格　2,800円（税込2,940円）
●発売開始日　2003年3月28日
●内容物　DVDトールケース、ゲームDVD-ROM1枚、マニュアル1冊
※ユーザーカードは入っておりません。
●製品番号　ALS-0050
●JANコード　T4988650-600596

●タイトル　ままにょにょ
●ジャンル　にょ型RPG
●動作スペック　OS:Windows98／Me／2000／XP（日本語版）（要　DirectX　5.0以上）　CPU:PentiumII又は各後継CPU　233MHz以上　メモリー:128MB以上　HDD:350MB以上　サウンド:WAVE音源、DirectSound対応ボード
●価格　2,800円（税込2,940円）
●発売開始日　2003年2月7日
●内容物　DVDトールケース、ゲームCD-ROM1枚、マニュアル1冊
※ユーザーカードは入っておりません。
●製品番号　ALS-0049
●JANコード　T4988650-600596

- タイトル　ランス5Dーひとりぼっちの女の子ー
- ジャンル　ADV＋RPG
- 動作スペック　OS:Windows98／Me／2000／XP（日本語版）（要　DirectX　5.0以上）　CPU:PentiumIII又は各後継CPU　500MHz以上　メモリー:128MB以上　HDD:500MB以上　サウンド:WAVE音源、DirectSound対応ボード
- 価格　2,800円（税込2,940円）
- 発売開始日　2002年10月25日
- 内容物　DVDトールケース、ゲームCD-ROM1枚、マニュアル1冊
  ※ユーザーカードは入っておりません。
- 製品番号　ALS-0048
- JANコード　T4988650-600572

- タイトル　DALK外伝-supplementary story-
- ジャンル　SLG＋ADV
- 動作スペック　OS:Windows98／Me／2000／XP（日本語版）（要　DirectX　5.0以上）　CPU:PentiumIII又は各後継CPU　500MHz以上　メモリー:128MB以上　HDD:470MB以上　サウンド:WAVE音源、DirectSound対応ボード
- 価格　2,800円（税込2,940円）
- 発売開始日　2002年9月27日
- 内容物　DVDトールケース、ゲームCD-ROM1枚、マニュアル1冊
- 製品番号　ALS-0047
- JANコード　T4988650-600565

- タイトル　守り神様
- ジャンル　運命改変型ゲーム
- 動作スペック　OS:Windows95／98／Me／2000／XP（日本語版）　CPU:Pentium又は各後継CPU　100MHz以上　メモリー:64MB以上　ハードディスク:150MB以上の空き容量　メディアドライブ:CD-ROM（仮想CD-ROMでは動作は保証しかねます）　ディスプレイ:640×480フルカラー表示可能　対応音源:MIDI音源、WAVE音源
- 価格　2,800円（税込2,940円）本ゲームソフトは、平成11年に7,500円にて販売した物を廉価版として低価格にて提供している物です。
- 発売開始日　2002年4月19日
- 内容物　DVDケースパッケージ、ゲームCD－ROM1枚、マニュアル1冊
- 製品番号　ALS-0034A
- JANコード　T4988650-600534

- タイトル　ぷろすちゅ★でんとGood
- ジャンル　アドベンチャー＋ロボットシミュレーションゲーム
- 動作スペック　OS:Windows95／98／Me／2000／XP（日本語版）　CPU:Pentium又は各後継CPU100MHz以上　メモリー:64MB以上　ハードディスク:80MB以上の空き容量　メディアドライブ:CD-ROM（仮想CD-ROMでは動作は保証しかねます）　ディスプレイ:640×480　フルカラー表示可能　対応音源:CD音源、WAVE音源
- 価格　2,800円（税込2,940円）本ゲームソフトは、平成11年に7,500円にて販売した物を廉価版として低価格にて提供している物です。
- 発売開始日　2002年4月19日
- 内容物　DVDケースパッケージ、ゲームCD－ROM1枚、マニュアル1冊
- 製品番号　ALS-0033A
- JANコード　T4988650-600527

- タイトル　ぱすてるチャイムー恋のスキルアップー
- ジャンル　恋愛RPG
- 動作スペック　OS:Windows95／98／Me／2000／XP（日本語版）　CPU:Pentium又は各後継CPU100MHz以上　メモリー:32MB以上　ハードディスク:60MB以上の空き容量　メディア:CD-ROM（仮想CD-ROMでは動作は保証しかねます）　ディスプレイ:640×480　フルカラー表示可能　対応音源:CD音源、WAVE音源、DirectSound対応ボード
- 価格　2,800円（税込2,940円）本ゲームソフトは、平成10年に7,500円にて販売した物を廉価版として低価格にて提供している物です。
- 発売開始日　2002年4月19日
- 内容物　DVDケースパッケージ、ゲームCD－ROM1枚、マニュアル1冊
- 製品番号　ALS-0032A
- JANコード　T4988650-600510

- タイトル　妻みぐい
- ジャンル　新感覚癒し系人妻アドベンチャー
- 動作スペック　OS:Windows95／98／Me／2000／XP（日本語版）（要　DirectX　5.0以上）　CPU:Pentium又は各後継CPU　100MHz以上　メモリー:64MB以上　ハードディスク:150MB以上の空き容量　メディアドライブ:CD-ROM（仮想CD-ROMでは動作は保証しかねます）　ディスプレイ:640×480フルカラー表示可能　対応音源:CD音源、WAVE音源、DirectSound対応ボード
- 価格　2,800円（税込2,940円）
- 発売開始日　2002年3月15日
- 内容物　DVDトールケース、ゲームCD－ROM1枚、マニュアル1冊
- 製品番号　ALS-0044
- JANコード　T4988650-600503

- タイトル　かえるにょ・ぱにょ〜ん
- ジャンル　タクティカルRPG
- 動作スペック　レベル1
- 価格　2,800円（税込2,940円）本ゲームソフトは、平成9年に7500円にて販売した物を廉価版として低価格にて提供している物です。
- 発売開始日　2003年9月26日
- 内容物　DVDケースパッケージ、ゲームCD－ROM1枚、マニュアル1冊
- 製品番号　ALS-0026A
- JANコード　T4988650-600428

- タイトル　零式
- ジャンル　詰めRPG
- 動作スペック　レベル1
- 価格　2,800円（税込2,940円）本ゲームソフトは、平成9年に9500円にて販売した「アリスの館4・5・6」に収録されていた物を廉価版として低価格にて提供している物です。
- 内容物　DVDケースパッケージ、ゲームCD－ROM1枚、マニュアル1冊
- 製品番号　ALS-0028.1A
- JANコード　T4988650-600442

- タイトル　アトラク＝ナクア-ATLACH=NACHA-
- ジャンル　ノベルアドベンチャー
- 動作スペック　レベル1
- 価格　2,800円（税込2,940円）本ゲームソフトは、平成9年に9,500円にて販売した「アリスの館4・5・6」に収録されていた物を廉価版として低価格にて提供している物です。
- 内容物　DVDケースパッケージ、ゲームCD－ROM1枚、マニュアル1冊
- 製品番号　ALS-0028.3A
- JANコード　T4988650-600435

- タイトル　DiaboLiQuEーデアボリカー
- ジャンル　選択式アドベンチャー
- 動作スペック　レベル1
- 価格　2,800円（税込2,940円）本ゲームソフトは、平成10年に7500円にて販売した物を廉価版として低価格にて提供している物です。
- 内容物　DVDケースパッケージ、ゲームCD－ROM1枚、マニュアル1冊
- 製品番号　ALS-0030A
- JANコード　T4988650-600411

※動作スペック　レベル1の説明
CPU Pentium 100MHz
Memory 32M byte以上
OS Windows95/98/2000
画面モード　800×600 6万色
HDD空き　???M byte以上(max)

編集後記

今回は各スタッフの個人的なツテを頼りに各方面にゲスト原稿を頼んでみました。
２年目に突入ということで、ちょっと目新しい事をしてみたかったの…
これで同人誌らしさが１０％くらいＵＰしたんじゃないかと思います。
次は全ページゲストで、楽をさせてもらいますよ。　（嘘

今回はむにゃむにゃがもにゅもにゅしてて何かと大変でした。
あー、時間がない。どこかに売ってませんかね、時間。
もし一日が２５時間あったら…仕事しますよ！！（逆ギレ）

編集

奴隷編集長
栗林

奴隷２号
はちまん

えらいひと
ＴＡＤＡ

お庭番
桜秀蘭

レイアウト

そこそこスーパー印刷物
ト☆ヌラ

そこそこスーパー印刷物
ひさと

表紙イラスト

MIN−NARAKEN

奥付

アリスソフトユーザークラブ会報「ハニホン」第４号

発行日　２００６年　３月
発行　アリスソフト

本書に記載されている全ての内容に関してアリスソフトに無断でコピー、あるいは雑誌、同人誌、
インターネットホームページなどに転載することを禁止します。

ALICESOFT Userclub bulletin vol.04